

Pengembangan media game spinner digital berbantuan model *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar

Azza Iarasanti¹, Ika Mustika², Medita Ayu Wulandari³

^{1,2,3} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

¹azzalarasanti9f06@gmail.com, ²mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³medita@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study addresses low conceptual understanding in Pendidikan Pancasila among fourth-grade students. It aims to develop and evaluate a *game spinner* learning media assisted by *Wordwall* integrated with *Problem Based Learning* (PBL). The research employed a modified eight-stage Borg and Gall Research and Development (R&D) method. Subjects included a limited experimental class (15 students) at SDN Sayuran 199 Kota Bandung, a broad experimental class (20 students) at SDN Sayuran 199 Kota Bandung, and a control class (20 students) at SD Andir Mukti Kota Bandung. Data were collected through observations, questionnaires, and tests. The results show that the media is highly feasible, with material validation at 85% and media validation at 89% and 78%. Student responses indicated high practicality (70%). Furthermore, the media effectively improved students' conceptual understanding ($p < 0.05$), evidenced by N-Gain scores of 0.59 (limited experimental) and 0.61 (broad experimental), which outperformed the control class (0.56). In conclusion, the PBL-based *digital game spinner* is feasible, practical, and effective in enhancing elementary students' conceptual understanding.

Keywords : *Game Spinner Media*, *Wordwall*, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, Conceptual Understanding.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji media *game spinner* berbantuan *Wordwall* dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi delapan tahap. Subjek penelitian terdiri dari kelas eksperimen terbatas (15 siswa) di SDN Sayuran 199 Kota Bandung, kelas eksperimen luas (20 siswa) di SDN Sayuran 199 Kota Bandung, dan kelas kontrol (20 siswa) di SD Andir Mukti Kota Bandung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi (85%) serta ahli media (89% dan 78%). Respon siswa juga menunjukkan kriteria praktis dengan rata-rata persentase 70%. Dari uji efektivitas, media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan ($p < 0,05$), terlihat dari nilai *N-Gain* kelas eksperimen terbatas sebesar 0,59 dan kelas eksperimen luas sebesar 0,61, yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,56). Kesimpulannya, media *game spinner digital* berbasis PBL ini layak, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Game Spinner*, *Wordwall*, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, Pemahaman Konsep

1. Pendahuluan

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas pada peserta didik secara keseluruhan, membantu siswa aktif dan mampu memberikan pemahaman konsep dalam setiap pembelajaran. Pemahaman konsep sendiri menjadi komponen terpenting dalam aspek keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengerti dan menginterpretasikan informasi yang telah dipelajari. Faktor utama yang mampu menciptakan keberhasilan itu, yakni kemampuan guru untuk merancang serta mengembangkan bahan ajar semenarik mungkin (Safitri, 2023)

Menurut Tia dkk. (2024) Pendidikan Pancasila memiliki peranan dalam mengembangkan keahlian dan pengetahuan siswa dalam menanggapi permasalahan. Hal ini didasari dari suatu kenyataan yang ada bahwa siswa merupakan generasi penerus bangsa yang diharuskan memiliki sifat cerdas, religius, menghargai satu sama lain, dan cinta tanah air serta bangsanya. Oleh sebab itu, siswa harus dilatih untuk berfikir, menganalisis, serta bersikap demokratis berdasarkan pancasila dan UUD 1945. Dengan demikian, perlu adanya pemahaman konsep terhadap materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan.

Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Menurut Aeni dan Momo (Aeni & Momo, 2024) pemahaman konsep ialah kesanggupan siswa memahami arti, membuat tafsiran, membuat terjemahan, dan menguraikan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang telah terbentuk dalam struktur kognitifnya terhadap suatu konsep yang disajikan menggunakan redaksi kalimat sendiri

Pemahaman konsep sangat penting dimiliki oleh setiap siswa karena pemahaman konsep dapat memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan saja. Dengan pemahaman konsep siswa dapat bisa lebih mengerti akan konsep materi yang ia pelajari. Bloom mengemukakan bahwa pemahaman terjadi ketika siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. (Gustina & Jayadinata, 2023)

Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi di kelas IV SDN Sayuran 199, siswa masih pasif, kurang memperhatikan penjelasan, dan kebingungan saat diminta membedakan esensi materi hak dan kewajiban. Kondisi ini diperparah karena guru masih dominan menggunakan metode ceramah satu arah dan jarang memanfaatkan media *digital* yang interaktif, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan materi hanya dianggap sebagai hafalan teoritis belaka. Dampaknya, proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dan siswa hanya menghafal materi tanpa memahami maknanya secara mendalam. (Yohana dkk., 2025)

Salah satu model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aktivitas peserta didik mencari solusinya dan dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut (Meilasari dkk., 2020)

Penerapan model ini dilaksanakan melalui lima langkah utama, yaitu: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Novelni & Sukma, 2021)

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ikstanti & Yulianti (2023) secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa implementasi atau penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap pemahaman konsep siswa di sekolah dasar dapat memberikan dampak atau pengaruh yang signifikan. Melalui pendekatan berbasis masalah ini, siswa kelas IV sekolah dasar tidak lagi sekadar menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan dituntut untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi dalam kelompok, serta mengonstruksi pemikiran mereka sendiri guna menguasai materi secara bermakna. Aktivitas kolaboratif tersebut membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan realitas di sekitar mereka, sehingga ingatan siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih bertahan lama. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, model PBL membawa perubahan positif dengan memberikan dorongan eksternal melalui pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Ikstanti & Yulianti, 2023)

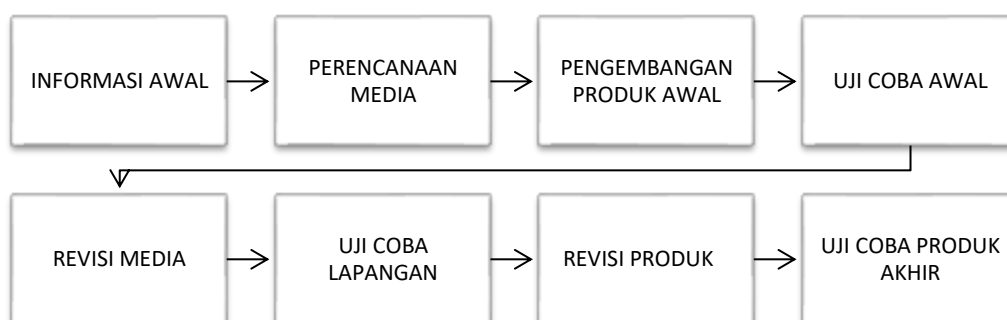
Agar penerapan model PBL berjalan optimal, dibutuhkan dukungan media interaktif *digital* praktis seperti *game spinner* berbantuan aplikasi *Wordwall*. Penelitian terdahulu (Kudadiri dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Keunggulan utama dari *game spinner digital* berbantuan *Wordwall* ini dibandingkan dengan media lain terletak pada adanya aspek visual roda berputar yang dinamis serta fitur gamifikasi menarik, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang jauh lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan *Wordwall* sebagai alat utama untuk membuat *game spinner* guna menarik perhatian siswa terhadap pelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis template interaktif yang mudah diakses dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan fitur interaktif tersebut, *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, sekaligus memberikan opsi bagi pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif. (Ainun dkk., 2024) Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian fitur *spinner* tersebut secara spesifik ke dalam setiap sintaks model *problem based learning* untuk memantik masalah kontekstual seputar hak dan kewajiban, sehingga pemahaman konsep siswa dapat meningkat secara optimal.

Media *game spinner* merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk roda dengan berbagai segmen yang berisi informasi atau pertanyaan. Media ini dapat diputar untuk menentukan topik pembahasan atau pertanyaan yang akan dijawab siswa. Kelebihan media *Spinner* yaitu, mudah dibuat dan digunakan, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran. Pengembangan media *Spinner* untuk pembelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media ini dapat dirancang dengan menggabungkan elemen visual, interaktif, dan gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Dengan demikian, siswa bukan hanya belajar tentang konsep pancasila secara teori, melainkan juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna. (Susilo dkk., t.t.)

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game spinner* berbantuan *Wordwall* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *game spinner* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan model *Problem Based Learning* serta mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan hasil uji coba media tersebut. Model Borg and Gall yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi delapan tahapan, yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba utama, (7) revisi produk operasional, dan (8) uji coba operasional. Dalam penelitian ini, tahapan diseminasi tidak dilakukan secara luas dan pemaparan difokuskan pada tahap pengembangan hingga uji coba operasional.



Gambar 1. Alur Modifikasi Model Borg and Gall

Subjek penelitian terdiri atas ahli media dan ahli materi pada tahap validasi, serta siswa sekolah dasar pada tahap uji coba. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan secara bertahap, yang terdiri dari kelas uji coba awal (terbatas) sebanyak 15 siswa di SDN Sayuran 199 Kota Bandung, kelas uji coba utama (luas) sebanyak 20 siswa di SDN Sayuran 199 Kota Bandung, serta kelas uji coba operasional (kontrol) sebanyak 20 siswa di SD Andir Mukti Kota Bandung. Objek penelitian adalah media pembelajaran *game spinner* berbantuan aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban.

Dalam mengukur kemampuan pemahaman konsep, instrumen yang digunakan berupa soal tes tertulis (*pretest* dan *posttest*). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes tersebut terlebih dahulu melalui tahap uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan butir soal. Data hasil tes kemampuan pemahaman konsep siswa kemudian diolah menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS. Teknik analisis data statistik yang digunakan meliputi uji normalitas untuk mengetahui sebaran data, lalu dilanjutkan dengan uji statistika non-parametrik berupa uji peringkat bertanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon signed-rank test*) guna menganalisis signifikansi peningkatan pemahaman konsep siswa di setiap kelompok eksperimen.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game spinner* berbantuan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Proses pengembangan media *game spinner digital* dilakukan dengan 8 tahap yaitu: Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu (1) pengumpulan informasi terkait kondisi pembelajaran peserta didik di kelas serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan pancasila, (2) tahap perencanaan yang meliputi perancangan konsep media *game spinner*, penyusunan materi, desain tampilan, alur permainan, serta aturan permainan, (3) pengembangan produk awal berupa media *game spinner* yang kemudian divalidasi oleh ahli media untuk menilai kelayakan produk, (4) uji coba terbatas yang dilaksanakan di SDN Sayuran 199 kelas IV A dengan jumlah 15 siswa, (5) revisi produk berdasarkan hasil uji coba terbatas guna memperbaiki kekurangan yang ditemukan, (6) uji coba luas yang dilaksanakan di SDN Sayuran 199 kelas IV C dengan jumlah 20 siswa, (7) revisi produk akhir untuk menyempurnakan media berdasarkan hasil uji coba luas, dan (8) finalisasi produk berupa media *game spinner* yang telah dinyatakan layak dan siap digunakan dalam pembelajaran. Dalam implementasinya, media *game spinner* digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama Validator	Skor	Persentase	Interpretasi
1	Dr. Deden Herdiana Altaftazani, M.Pd	34	85%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 34 dengan persentase 85%. Berdasarkan kriteria penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga materi layak digunakan tanpa revisi besar.

Tabel 2. Hasil Validasi Media *game spinner digital*

No	Nama Validator	Skor	Persentase	Interpretasi
1	Dr. R. Ika Mustika, M.Pd	78	89%	Sangat Baik
2	Medita Ayu Wulandari, M.Pd	69	78%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media *game spinner digital* memperoleh skor sebesar 78 dan 69 dengan persentase 89% dan 78%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Revisi Media *game spinner digital*

Bagian Produk	Sebelum Revisi	Saran Validator	Setelah Revisi
Jumlah Kotak <i>Spinner</i>	<i>Spinner</i> berjumlah lima kotak	Tambah kotak <i>spinner</i> supaya lebih dari lima	Kotak <i>spinner</i> diubah menjadi tujuh kotak

Berdasarkan saran dari validator, dilakukan revisi pada komponen jumlah kotak dalam media *game spinner digital*. Media yang awalnya hanya terdiri dari 5 (lima) kotak dikembangkan menjadi 7 (tujuh) kotak untuk meningkatkan variasi konten dalam permainan

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Nama Validator	Skor Rata – rata	Presentase	Kriteria
1	Uji Coba Terbatas (15 Siswa)	419	70%	Praktis
2	Uji Coba Luas (20 Siswa)	765	71%	Praktis
	Rata – rata Total		70%	Praktis

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji terbatas diperoleh persentase 70% dengan kriteria praktis. Pada uji coba luas diperoleh persentase 71% dengan kriteria praktis. Secara keseluruhan rata-rata persentase respon siswa adalah 70% yang termasuk dalam kategori praktis.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Kelas	Rata- rata <i>Pretest</i>	Rata – rata <i>posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
Eksperimen Terbatas	57	82	0,59	Sedang
Kontrol	58	81	0,56	Sedang
Eksperimen	71	88	0,61	Sedang

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* pada tabel 5, diperoleh nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen terbatas sebesar 0,59, kelas kontrol sebesar 0,56, dan kelas eksperimen sebesar 0,61. Nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dilakukan. Jika dilihat dari perbandingan antar kelas, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Meskipun peningkatan yang terjadi belum berada pada kategori tinggi, hasil ini sudah menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

No	Variabel	Kelas	Sig	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	1,2,3	> 0,05	Berdistribusi Normal
2	Post test	1,2,3	> 0,05	Berdistribusi Normal
3	N Gain	1	0,031	Tidak Normal
		2	0,150	Normal
		3	0,270	Normal

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* untuk seluruh kelas memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sehingga data tersebut berdistribusi normal. Namun, pada data *N-Gain*, terdapat perbedaan distribusi. Data *N-Gain* pada kelas 2 dan 3 berdistribusi normal (Sig. $> 0,05$), sedangkan pada kelas 1 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,031 (Sig. $< 0,05$) yang berarti data tidak berdistribusi normal. Adanya data yang tidak berdistribusi normal ini menjadi dasar pemilihan uji statistik non-parametrik (*Wilcoxon*) untuk analisis selanjutnya

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon*

No	Kelas	N	Z	Sig.	Ket
1	Eksperimen Terbatas	15	-3,436	0,001	Signifikan
2	Eksperimen Luas	20	-3,839	0,000	Signifikan
3	Kelas Kontrol	20	-3,933	0,000	Signifikan

Tabel 7 menyajikan hasil uji *Wilcoxon* untuk melihat signifikansi perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* di setiap kelas penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa Kelas Eksperimen Terbatas (N=15) memiliki nilai Sig. 0,001, sedangkan Kelas Eksperimen Luas (N=20) dan Kelas Kontrol (N=20) keduanya memiliki nilai Sig. 0,000. Karena seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan siswa di ketiga kelompok tersebut.

Tabel 8. Hasil *Kruskal-Wallis*

Variabel	Kelompok	N	Mean Rank	Chi square (H)	Df	Asymp. Sig.	Keterangan
<i>N – Gain</i> Pemahaman Konsep	Eksperimen Terbatas	15	29,13	0,105	2	0,949	Tidak Signifikan ($p > 0,05$)
	Eksperimen Luas	20	27,60				
	Kelas Kontrol	20	27,55				

Berdasarkan Tabel 8, hasil uji *Kruskal-Wallis* menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,949. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,949 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep (*N-Gain*) yang signifikan antara kelas eksperimen terbatas, eksperimen luas, dan kelas kontrol. Meskipun terdapat perbedaan nilai Mean Rank di mana kelas eksperimen terbatas memperoleh skor tertinggi (29,13), perbedaan tersebut secara statistik tidak dianggap berbeda nyata.

3.2. Diskusi

Menurut Daniyanti (2023) Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam suatu pembelajaran di tahapan orientasi pada pembelajaran memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran juga menyampaikan misi dan pesan pada pembelajaran tersebut. Disamping dapat membangkitkan minat serta motivasi murid-murid, kehadiran media menjadi bantuan dalam suatu pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman untuk peserta didik, menyajikan data dengan terpercaya dan menarik. (Mukarromah & Andriana, 2022) Selain itu juga menurut (Nurhasanah dkk., 2021) bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan penggunaan media *spinner* dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan efektif, terlebih dalam penerapannya dilakukan *game* yang membuat peserta didik tertarik. Selanjutnya model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang bukan hanya berpengaruh kepada keaktifan peserta didik akan

tetapi berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan secara bersama yang dapat dilihat dari kegiatan kerja kelompok yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan dari implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *spinner* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan masih jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam kemampuan pemahaman konsep. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis *digital* yang dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan mampu melatih kemampuan pemahaman konsep siswa. Seperti yang di kemukakan oleh Anderson dan Krathwohi mengatakan bahwa siswa kurang dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa susah menjawab soal yang diberikan oleh guru. Siswa tidak dapat memberikan contoh yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (Lutpiah dkk., 2024). Maka dibutuhkan media interaktif yang praktis dan mudah digunakan agar guru serta siswa dapat mengoperasikannya secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Media tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan tantangan berupa permasalahan kontekstual yang perlu diselesaikan oleh setiap peserta didik.

Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (*content*) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian. (Al Hakim dkk., 2021) Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media *game spinner digital* yang dikembangkan memperoleh interpretasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *game spinner digital* telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Data hasil penelitian mengonfirmasi bahwa penggunaan media *game spinner digital* berhasil meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, terlihat dari capaian skor *posttest* yang melampaui skor *pretest*. Meskipun perolehan rata-rata *N-gain* masuk dalam kriteria sedang, hasil uji perbandingan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,949. Hal ini mengindikasikan bahwa secara statistik tidak ditemukan perbedaan peningkatan yang mencolok antar kelompok subjek. Walaupun demikian, kenaikan skor rata-rata tersebut membuktikan bahwa secara fungsional, media ini tetap efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses berpikir siswa dalam memahami konsep.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Cahyanti dkk. (2024), yang menyatakan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa di sekolah dasar melalui proses pemecahan masalah yang aktif. Penggunaan model ini terbukti mampu memotivasi peserta didik dan menghilangkan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak positif pada konsep materi pendidikan Pancasila. Peningkatan ini terjadi karena media *digital* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* membantu siswa memperkuat pemahaman konsep mengenai hak dan kewajiban melalui penyelesaian masalah sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game spinner digital* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga efektif melatih kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Secara praktis, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan skor rata-rata serta keterlibatan siswa di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *game spinner digital* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban telah berhasil dikembangkan melalui delapan tahapan model *Borg and Gall*. Media tersebut dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* berdasarkan uji statistik *Wilcoxon* pada kelas uji coba terbatas (15 siswa), uji coba

luas (20 siswa) di SDN Sayuran 199 Kota Bandung, serta kelas kontrol (20 siswa) di SD Andir Mukti Kota Bandung.

5. Ucapan Terima Kasih

- 1) Peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada Ibu Dr. Ika Mustika, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang berharga selama penyusunan penelitian ini.
- 2) Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Medita Ayu Wulandari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas segala masukan, koreksi, dan saran konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini.
- 3) Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Deden Herdiana Altaftazani, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan penilaian serta masukan penting untuk kelayakan isi media *game spinner digital*.
- 4) Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan dan sivitas akademika IKIP Siliwangi yang telah memberikan dukungan serta fasilitas akademik bagi peneliti.

6. Referensi

- Aisya, A. P., Solikhah, T., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Miskiyah, N. (2023). Implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) guna meningkatkan pemahaman materi norma pada kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1152-1160.
- Aeni, S., & Momo, A. H. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Pkn Kelas Iv Di Sdn 2 Marga Karya*. 8.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (t.t.). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.
- Gustina, R. R., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Power Point Interaktif Dengan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Pkn Kelas V SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.11615>
- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.303>
- Kudadiri, I. E. U., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Lutpiah, S., Pratama, D. F., & Wulandari, M. A. (2024). Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(6), 1111–1116. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i6.19598>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). *Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli*. 4(1).

- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Kamila, L. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar*. 5.
- Safitri, A. (2023). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 759–765. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.15232>
- Susilo, D. P., Enjelika, D., & Mistiyani, I. (t.t.). *Pengembangan Media Spinner Untuk Meningkatkan Literasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD*.
- Tia, T. N., Rini, R. S., & Evinna, E. C. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CORE Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 85 Singkawang. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 38–48. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.32>
- Nisa', A., & Azmi, N. (2024). Pemanfaatan media game edukasi wordwall sebagai media pembelajaran bahasa indonesia siswa sekolah dasar. Volume 5(4), Desember 2024.
- Yohana, V., Anitra, R., & Kamaruddin, K. (2025). Analisis Pemahaman Konsep Pkn Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas Iv Sdn 09 Sake Bengkayang. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 257–265. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5268>