

**PENGEMBANGAN *SPIN WHEEL* DENGAN KARTU TANTANGAN BUDAYA
DAERAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN *JOYFUL LEARNING* DAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MURID
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nisa UI Karimah¹, Kurotul Aeni²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

[1nisaulkarimah004@students.unnes.ac.id](mailto:nisaulkarimah004@students.unnes.ac.id), [2aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id](mailto:aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

The issue with Pancasila education in the fifth grade at SDN Drajjidan is that the curriculum is dominated by lengthy texts, causing students to become bored, which has resulted in 37.5% of students failing to meet the minimum competency standards. This study aims to develop a spin wheel activity using cards featuring challenges related to Indonesian regional cultures to enhance joyful learning and academic achievement. The research employed an R&D approach using the ADDIE model. Validators consisted of subject matter experts and media experts. Teachers provided feedback, while students served as subjects for assessing improvements in learning outcomes and joyful learning. Data were collected through interviews, needs and feedback questionnaires, and pretest-posttest assessments. The results of the study indicate that the developed product falls into the “acceptable” category with an 80% rating from the content expert, and the “highly acceptable” category with a 96.47% rating from the media expert. There was an increase in joyful learning and student learning outcomes, as evidenced by pretest-posttest scores and initial and final joyful learning questionnaires. The effectiveness on learning outcomes was demonstrated by the N-Gain scores of 0.8854 for the small group and 0.8875 for the large group. The effectiveness regarding joyful learning is indicated by the N-Gain results of 0.9562 for the small group and 0.8881 for the large group. Based on the N-Gain test results, it can be concluded that the media is highly effective in enhancing joyful learning and student learning outcomes in Grade 5 at SDN Drajjidan.

Keywords: challenge cards, development, joyful learning, learning outcomes, spin wheel

ABSTRAK

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Drajjidan yaitu materi didominasi teks panjang sehingga murid cenderung bosan, yang berdampak pada 37,5% murid belum mencapai KKTP. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia untuk meningkatkan *joyful learning* dan hasil belajar. Penelitian menggunakan R&D dengan model ADDIE. Validator terdiri atas ahli materi dan ahli media. Guru berperan memberikan tanggapan, sedangkan murid sebagai subjek penilaian peningkatan hasil belajar dan *joyful learning*. Data dikumpulkan melalui

wawancara, angket kebutuhan dan tanggapan, serta *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dengan persentase 80% dari ahli materi, dan kategori sangat layak dengan persentase 96,47% dari ahli media. Terdapat peningkatan *joyful learning* dan hasil belajar murid yang ditunjukkan melalui nilai *pretest-posttest* serta angket awal dan akhir *joyful learning*. Efektivitas terhadap hasil belajar ditunjukkan dari hasil N-Gain kelompok kecil sebesar 0,8854 dan kelompok besar sebesar 0,8875. Efektivitas terhadap *joyful learning* ditunjukkan dari hasil N-Gain kelompok kecil sebesar 0,9562 dan kelompok besar sebesar 0,8881. Berdasarkan hasil uji N-Gain, dapat disimpulkan bahwa bahwa media sangat efektif untuk meningkatkan *joyful learning* dan hasil belajar murid kelas V SDN Drajidan.

Kata kunci: belajar yang menyenangkan, hasil belajar, kartu tantangan, pengembangan, roda putar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar murid memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Peraturan Pemerintah RI Nomor 57 Tahun 2021). Sekolah, sebagai lembaga yang menyelenggarakan proses pembelajaran, memiliki peran yang sangat penting dalam mengantarkan murid menuju pendidikan yang optimal. Salah satu langkah awal dalam mewujudkan pendidikan yang optimal adalah dengan menghadirkan

pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar murid. Keberhasilan pendidikan umumnya diukur melalui capaian hasil belajar yang ditunjukkan dalam bentuk nilai atau angka.

Pembelajaran yang menyenangkan atau sering disebut dengan *Joyful learning* adalah proses pembelajaran yang dirancang agar murid terlibat aktif dalam suasana menyenangkan, dengan materi yang bermakna dan dukungan positif, sehingga menumbuhkan kebahagiaan dalam belajar (Affandi, 2024: 27). Upaya menumbuhkan *joyful learning* sangat krusial karena membuat murid lebih terlibat aktif sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hasil belajar pada umumnya dijadikan sebagai

indikator untuk menilai sejauh mana murid menguasai materi yang telah dipelajari (Rahim et al., 2021: 8).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Drajudan masih menghadapi kendala. Murid kesulitan memahami materi yang didominasi bacaan, sehingga perhatian dan hasil belajar rendah. Hal ini terlihat dari total 24 murid, yang belum mencapai KKTP (75) adalah 9 orang murid. Meskipun sarana teknologi memadai dan guru telah menggunakannya, variasi media pembelajaran masih kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif yang menarik, kontekstual, dan berpusat pada murid untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar secara merata.

Rendahnya hasil belajar murid disebabkan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik minat murid secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Pembelajaran yang menarik dan efektif dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif untuk membantu murid

memahami konsep materi abstrak. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif diharapkan bukan hanya sebagai alternatif, melainkan juga menjadi salah satu pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, yang mana pada saat ini sudah didominasi pemanfaatan dan penggunaan sumber belajar digital seperti media berbasis teknologi.

Integrasi antara media digital (*spin wheel*) dan media konkret (kartu tantangan) menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan. Selain itu, permainan edukatif ini melibatkan seluruh murid melalui kerja sama, diskusi, dan strategi, sehingga meningkatkan partisipasi dan interaksi selama proses pembelajaran. *Spin wheel* menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dan mengembangkan pemahaman tentang konsep yang diajarkan, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Hamidah, 2024: 40-65). Kartu tantangan sebagai media konkret dapat membantu dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan ketertarikan murid dalam belajar, serta membantu murid mengingat dan memahami materi melalui penyajian informasi

yang ringkas, jelas, dan fokus. (Akbar, 2022: 7-64). Sejalan dengan Yasminda & Komalasari, (2020), penggunaan media interaktif seperti video, animasi, aplikasi edukatif, dan *virtual reality* secara signifikan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, motivasi, dan hasil belajar murid di sekolah dasar. Penggunaan media *visual* (gambar, diagram) dan multimedia interaktif (aplikasi permainan) dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan interaksi, serta mendorong partisipasi dan motivasi murid dalam pembelajaran PPKn (Aisyah & Ramadhan, 2023). Gamifikasi dan permainan kartu meningkatkan kegembiraan dan interaktivitas ke dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan efektif (Alomair & Hammami, 2024).

Spin wheel dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia dapat digunakan sebagai media yang membantu menyampaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan *joyful learning* murid.

Media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia diharapkan membantu guru

menyampaikan materi abstrak, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga murid lebih mudah memahami materi, lingkungan belajar menjadi partisipatif dan bermakna, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pengembangan melalui integrasi *spin wheel* dengan kartu tantangan materi Budaya Daerah Indonesia, untuk meningkatkan *joyful learning* dan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SDN Drajudan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian R&D (*Research and Development*), yakni penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2023: 394). Produk yang dikembangkan yaitu *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia untuk meningkatkan *joyful learning* dan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SDN Drajudan. Penelitian menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) dengan tahapan lengkap sehingga dapat memandu penelitian

dengan terorganisir. Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa teknik yaitu wawancara awal, angket kebutuhan, angket tanggapan, soal *pretest-posttest*, dan observasi. Salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *pretest-posttest* berbentuk pilihan ganda. Sebelum digunakan, instrumen diuji coba untuk mengetahui kualitasnya melalui uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Hasil uji validitas menunjukkan 20 soal valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* 0,9, yang berarti instrumen reliabel karena nilainya $> 0,6$. Uji taraf kesukaran dari 50 soal menunjukkan sebaran 2 soal sukar, 23 sedang, dan 25 mudah. Adapun Uji daya beda menunjukkan bahwa dari 50 soal sebanyak 13 soal memiliki daya beda baik sekali, 17 baik, 11 cukup, dan 9 jelek.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V SDN Drajan. Sumber data dalam penelitian yaitu seluruh murid kelas V SDN Drajan yang berjumlah 24 orang murid, guru kelas V SDN Drajan, validator ahli materi serta ahli media, dan peneliti. Uji coba kelompok kecil diikuti 6 orang

murid, sedangkan kelompok besar 18 orang murid kelas V SDN Drajan. Pemilihan peserta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dilakukan secara acak (*random sampling*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengembangan Media

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD), bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, menguji kelayakannya, serta mengevaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan. Model penelitian menggunakan ADDIE yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahapan pertama dalam penelitian yaitu *analyze* atau analisis. Analisis dilakukan dengan teknik wawancara bersama guru kelas serta pengisian angket kebutuhan oleh guru kelas dan murid kelas V SDN Drajan. Hasil analisis awal diperoleh beberapa masalah, antara lain: 1) murid menyukai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan; 2) murid merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi yang didominasi bacaan; 3) keterbatasan penggunaan variasi media berbasis

teknologi oleh guru; dan 4) sebagian murid belum mencapai KKTP yaitu 75. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tersebut, menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar di kelas sekaligus mempermudah penyampaian materi, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Inovasi pembelajaran tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan media berbasis teknologi yang dipadukan dengan media konkret interaktif dan menarik yaitu pengembangan *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia untuk meningkatkan *joyful learning* dan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SDN Drajudan.

Tahapan kedua dalam penelitian yaitu *design* atau perancangan media serta materi pembelajaran. Pengembangan media didasarkan pada hasil angket kebutuhan murid dan guru yang menunjukkan bahwa murid menyukai pembelajaran menggunakan media dengan tampilan visual yang menarik, didukung gambar, ilustrasi, serta warna yang

cerah dan jelas. Selain itu, perancangan media dan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan murid, karakteristik murid, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. *Design spin wheel* Budaya Daerah Indonesia dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, sedangkan *design* kartu tantangan dibuat menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi *PowerPoint* yang digunakan menyediakan fitur beragam, seperti *insert picture* dan video, serta *hyperlink* untuk mempermudah perpindahan dari satu *slide* ke *slide* lain secara cepat tanpa harus mengikuti urutan *slide* secara berurutan, serta jenis *font* yang menarik. *Design* kartu tantangan berupa kartu pakaian adat dan kartu rumah adat dibuat dengan aplikasi Canva yang menyediakan beragam fitur yang mempermudah dalam perancangan media pembelajaran.

Tahapan ketiga yaitu *development* atau pengembangan. *Spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia yang telah dirancang, kemudian diimplementasikan pada aplikasi *Microsoft PowerPoint* untuk dapat diakses tanpa memerlukan koneksi internet. Sedangkan kartu tantangan

diimplementasikan pada aplikasi Canva, sebelum dicetak menjadi media kartu konkret. Pengembangan media mengacu pada berbagai sumber yang relevan, seperti buku guru dan materi keragaman budaya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* untuk mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam murid terhadap materi.



Gambar 1 Halaman awal *spin wheel*



Gambar 2 Kartu Tantangan

Kelayakan Media

Media yang telah dikembangkan dinilai kelayakannya sebelum diujicobakan di lapangan. Penilaian kelayakan media dan materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi. Ahli materi memberikan masukan untuk menambah jumlah suku dan keberagaman dalam media, menambahkan halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), menyediakan halaman menuju evaluasi, serta melengkapi media dengan video pendukung kesenian sebagai penguatan materi. Sementara itu, ahli media memberikan masukan berupa pemilihan ulang warna pada *font*, serta perbaikan penulisan istilah asing dengan menggunakan format *italic* (huruf miring).

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

| Ahli Materi | |
|--------------------------|------|
| Aspek | Skor |
| Kesesuaian dengan TP | 8 |
| Keterjajaran | 8 |
| Pengembangan Kepribadian | 8 |
| Relevansi Sosial | 8 |
| Nilai Etika & Keimanan | 8 |
| Sistematika & Logika | 8 |
| Jumlah (R) | 48 |
| Nilai Maksimum (SM) | 60 |

| | |
|------------------------------|--------------|
| Persentase Kelayakan (NP) | 80% |
| Kualifikasi Kelayakan Produk | Layak |
| Ahli Media | |
| Aspek | Skor |
| Kejelasan & Kerapihan | 10 |
| Kemenarikan | 9 |
| Kualitas Media | 9 |
| Kesesuaian dengan TP | 10 |
| Kesesuaian Karakteristik | 10 |
| Kepraktisan | 4 |
| Interaktivitas | 10 |
| Berorientasi pada Murid | 10 |
| Kebaruan | 10 |
| Jumlah (R) | 82 |
| Nilai Maksimum (SM) | 85 |
| Persentase Kelayakan (NP) | 96,47% |
| Kualifikasi Kelayakan Produk | Sangat Layak |

Berdasarkan table 1, penilaian ahli materi terhadap media menunjukkan kategori layak dengan persentase kelayakan sebesar 80%. Sementara penilaian ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 96,47%. Berdasarkan penilaian kedua ahli, media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia memenuhi kriteria kelayakan untuk diujicobakan. Selain itu, tanggapan murid terhadap media memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% pada kelompok kecil dan 90% pada kelompok besar. Keduanya menunjukkan kategori sangat layak.

Pelaksanaan pembelajaran baik pada kelompok kecil maupun besar, dinilai berhasil oleh guru, yang memberikan penilaian positif pada seluruh butir pernyataan pada lembar observasi.

Keefektifan Media

Selanjutnya adalah tahap *implementation*. Media yang telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, kemudian diujicobakan pada kelompok kecil melalui beberapa tahap. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 orang murid kelas V SDN Drajudan dalam satu kali pertemuan secara langsung. Kegiatan diawali dengan *pretest* dan pengisian angket awal *joyful learning* untuk mengukur pemahaman serta persepsi awal murid. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia sesuai dengan RPPM yang telah disusun. Implementasi media ini dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang mampu mendorong dan meningkatkan rasa ingin tahu murid. Kegiatan diakhiri dengan *posttest*, angket akhir *joyful learning*, dan angket tanggapan murid terhadap media, untuk mengetahui

pemahaman murid serta persepsi murid setelah penerapan media. Selama kegiatan pembelajaran, guru kelas V melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Setelah memperoleh hasil positif pada uji coba kelompok kecil, dilanjutkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 17 orang murid. Tahapan uji coba kelompok besar sama dengan tahapan uji coba kelompok kecil.

Langkah terakhir dalam penelitian yaitu *evaluation*. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata dari nilai *pretest* sebesar 39,17 menjadi sebesar 92,50 pada *posttest*, dengan seluruh murid berhasil melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil angket *joyful learning* menunjukkan peningkatan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah. Rata-rata angket awal sebesar 54,5, sementara angket akhir sebesar 98. Adapun hasil uji coba kelompok besar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid, ditunjukkan dari

adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 40,6 menjadi 91,8 pada *posttest*. Hasil angket *joyful learning* menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah. Rata-rata angket awal sebesar 51,6 dan akhir sebesar 94,6. Dengan demikian, baik pada uji coba kelompok kecil maupun besar, media tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terlaksana sesuai harapan.

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas kelompok kecil, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,367 dan *posttest* 0,111. Sementara itu, pada kelompok besar, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,389 dan *posttest* 0,076. Hasil uji normalitas data angket awal *joyful learning* pada kelompok kecil memperoleh nilai signifikansi 0,111 dan angket akhir sebesar 0,091. Sementara pada hasil uji normalitas kelompok besar, data angket awal *joyful learning* memperoleh signifikansi sebesar 0,216 dan angket akhir sebesar 0,063. Dengan demikian, seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0

diterima dan H_a ditolak, sehingga data *pretest*, *posttest*, serta angket *joyful learning* awal dan akhir pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji *Paired Sample t Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) untuk data *pretest-posttest* pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Adapun, hasil uji *Paired Sample t Test* data angket awal dan akhir *joyful learning* pada kedua kelompok juga memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta antara nilai angket awal dan akhir *joyful learning*, baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar.

Hasil uji N-Gain menunjukkan media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar *joyful learning* murid kelas V SDN Drajjidan.

Tabel 2 Pretes, Posttes dan N-Gain Hasil Belajar Murid kelas V SDN Drajjidan

| Kelompok Kecil | | | |
|-----------------------|-----------------------------|------------------------------|----------------------------|
| N | Rata-rata <i>Pretest</i> | Rata-rata <i>Posttest</i> | Rata-rata <i>N-Gain</i> |
| 6 | 39,17 | 92,5 | 0,8854 |

| Kelompok Besar | | | |
|-----------------------|--|--|--|
|-----------------------|--|--|--|

| N | Rata-rata <i>Pretest</i> | Rata-rata <i>Posttest</i> | Rata-rata <i>N-Gain</i> |
|----|-----------------------------|------------------------------|----------------------------|
| 17 | 40,6 | 91,8 | 0,8775 |

Tabel 1 menunjukkan hasil uji N-Gain kelompok kecil untuk *pretest-posttest* yaitu 0,8854, dan 0,8875 pada kelompok besar. Hasil N-Gain *pretest-posttest* kelompok kecil maupun kelompok besar termasuk kedalam kategori tinggi, sehingga media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V SDN Drajjidan.

Tabel 4 Angket Awal, Angket Akhir dan N-Gain Joyful Learning Murid kelas V SDN Drajjidan

| Kelompok Kecil | | | |
|-----------------------|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| N | Rata-rata <i>Angket awal</i> | Rata-rata <i>Angket Akhir</i> | Rata-rata <i>N-Gain</i> |
| 6 | 54,5 | 98 | 0,9562 |

| Kelompok Besar | | | |
|-----------------------|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| N | Rata-rata <i>Angket Awal</i> | Rata-rata <i>Angket Akhir</i> | Rata-rata <i>N-Gain</i> |
| 17 | 51,6 | 94,6 | 0,8881 |

Tabel 2 menunjukkan hasil uji N-Gain kelompok kecil untuk angket *joyful learning* yaitu 0,9562 dan 0,8881 pada kelompok besar. Hasil N-Gain angket awal dan akhir *joyful learning* baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar termasuk kedalam kategori tinggi, sehingga media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan

joyful learning murid kelas V SDN Drajudan. Dengan demikian media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan *joyful learning* murid kelas V SDN Drajudan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia sejalan dengan indikator hasil belajar menurut Sappaile et al., (2021: 19-26), yaitu penguasaan materi dilihat dari skor tinggi pada tes hasil belajar serta murid mampu memahami, mengingat, dan menganalisis materi pembelajaran. Peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* yang signifikan dalam penelitian ini membuktikan bahwa media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia berhasil membantu murid memahami materi Budaya Daerah Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat indikator keberhasilan *spin wheel* sebagai media *game* edukasi menurut Hamidah, (2024:40-65), bahwa indikator *game* edukasi yang efektif antara lain meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid, pembelajaran berjalan interaktif dan menyenangkan, serta murid terlibat secara langsung dalam proses

belajar. Demikian pula dengan indikator keberhasilan *flashcard* yang dikemukakan oleh Akbar, (2022: 7-64), di antaranya meningkatnya kemampuan mengingat dan memahami materi, meningkatnya motivasi, perhatian, dan ketertarikan murid dalam belajar, serta hasil belajar murid menunjukkan peningkatan. Kartu tantangan dalam penelitian ini memiliki konsep serupa dengan *flashcard*, yaitu menyajikan informasi dan menuntun murid untuk merespons serta melakukan aktivitas belajar tertentu, maka indikator tersebut juga berlaku pada kartu tantangan. Temuan ini juga sejalan dengan indikator *joyful learning* menurut Widianingsih & Abdi, (2021: 8-41), di antaranya: (1) suasana ceria, tidak membosankan, dan menyenangkan; (2) murid aktif berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi; (3) murid antusias dan ingin menunjukkan hasil kerja; (4) murid termotivasi untuk belajar lebih dalam; serta (5) peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode menyenangkan. Peningkatan nilai rata-rata *pretest-posttest* dan nilai rata-rata angket *joyful learning* baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar yang signifikan dalam

penelitian ini, membuktikan bahwa media *spin wheel* dengan kartu tantangan berhasil menciptakan suasana belajar yang memenuhi indikator-indikator tersebut. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan menghadirkan bukti teoritis dan empiris bahwa kolaborasi antara media *spin wheel* dan kartu tantangan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan *joyful learning* murid kelas V SDN Drajudan.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan dampak langsung bagi proses pembelajaran di kelas V SDN Drajudan. Guru dapat menerapkan media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan *joyful learning*. Media ini terbukti meningkatkan pemahaman murid serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi. Bagi murid, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan permainan dan tantangan. Pihak sekolah dapat menjadikan media ini sebagai referensi inovasi media pembelajaran yang mudah diadaptasi

lintas mata pelajaran. Media ini tidak terbatas pada Pendidikan Pancasila, tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan menyesuaikan substansi materi dan desain *visual* kartu tantangan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia berhasil dikembangkan berdasarkan analisis awal dan data angket kebutuhan murid serta guru. Media dirancang menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, dilengkapi video, gambar, petunjuk penggunaan, serta dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Media dinyatakan layak digunakan. Ahli materi memberikan persentase kelayakan 80% (kategori layak), sedangkan ahli media 96,47% (kategori sangat layak). Tanggapan murid menunjukkan rata-rata 92% (kelompok kecil) dan 90% (kelompok besar) dengan kategori sangat layak. Hasil observasi guru memperoleh 100% jawaban "Ya". Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan *joyful*

learning. Pada kelompok kecil, rata-rata *pretest* 39,17 meningkat menjadi 92,5 pada *posttest*, dan angket *joyful learning* meningkat dari 54,5 menjadi 98. Pada kelompok besar, rata-rata *pretest* 40,6 meningkat menjadi 91,8 pada *posttest*, dan angket *joyful learning* meningkat dari 51,6 menjadi 94,6. Hasil uji N-Gain untuk hasil belajar menunjukkan nilai 0,8854 (kelompok kecil) dan 0,8875 (kelompok besar), sedangkan untuk *joyful learning* menunjukkan nilai 0,9562 (kelompok kecil) dan 0,8881 (kelompok besar). Seluruh nilai N-Gain tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan N-Gain data *pretest-posttest*, serta data angket *joyful learning* baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) bagi murid kelas V SDN Drajidan.

Peneliti menyarankan kepada sekolah agar mendukung inovasi media *spin wheel* dengan kartu tantangan Budaya Daerah Indonesia

karena media ini terbukti meningkatkan hasil belajar dan *joyful learning*. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan media pada mata pelajaran lain dengan penyesuaian materi, serta pemberian dorongan kepada guru untuk merancang dan mengembangkan media serupa guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Guru disarankan untuk memanfaatkan media ini pada mata pelajaran lain dengan menyesuaikan materi ajar agar pembelajaran tetap relevan dan optimal. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa pada jenjang pendidikan yang berbeda, misalnya kelas IV atau VI, dengan penyesuaian materi, serta mengukur dampak media pada variabel lain seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R. (2024). *Joyfull Earning & Media Pembelajaran*.
- Aisyah, A. S., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 220–225.

- <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>
- Akbar, R. (2022). Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian. In *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 4, Issue 4).
- Alomair, Y., & Hammami, S. (2024). Enhancing the Achievement of Learning Outcomes for Foreign Language Learners Based on Gamification and Card Games. *International Journal of Computer Games Technolog.*
- Hamidah, N. A. (2024). *Aplikasi Pembelajaran E-Learning Memanfaatkan Game Power Point dan Game Developpent untuk Membuat Game Edukasi* (T. Elementa (ed.)). Elementa Media Ilustrasi. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/516fe4df-c470-4587-826a-bf598ac579ac>
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, S., & Syaputra, D. (2021). *MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KANCING GEMERINCING* (Vol. 32, Issue 3).
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. <https://www.researchgate.net/publication/358888621>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Undang-Undang No 57. (2021). Lembaran Negara Reyublik. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia*, 223, 1–9.
- Widianingsih, W., & Abdi, J. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus*.
- Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>