

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa media ialah alat (sarana) untuk berkomunikasi, perantara, atau penghubung. Jika dilihat dari asal kata Latin "medius" yang berarti "tengah", kesimpulannya "media" mengacu pada alat ataupun sarana guna menyampaikan informasi. Media dijadikan alat bantu atau peraga yang dapat memperlancar penyampaian segala bentuk informasi, sehingga penerima informasi dapat menerima informasi tersebut dengan baik dan benar (Wahyuningsih, (2022) Media pendidikan dijelaskan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan oleh manusia secara berurutan untuk menunjang proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran serta interaksi, sehingga proses tersebut menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran ialah salah satu elemen krusial dalam kegiatan pembelajaran. Umumnya, guru memanfaatkan media ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa menstimulasi minat dan keingintahuan, menumbuhkan motivasi belajar, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap peserta didik (Wulandari dkk, (2023a). Media

pembelajaran berperan krusial dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Segala jenis alat yang dimanfaatkan guru sebagai sarana pembelajaran berfungsi sebagai stimulus untuk mendorong siswa belajar dengan lebih cepat, efisien, mudah, dan tepat (Saputro, (2014).

Media pembelajaran termasuk sarana fisik yang dapat mendukung pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Secara tidak langsung, hal ini menyiratkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik guna menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, ilustrasi, grafik, televisi, serta perangkat computer. Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang dibutuhkan peserta didik dalam proses belajar. Kehadiran media ini memungkinkan guru untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak mudah bosan ataupun jenuh selama kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong siswa untuk lebih aktif, baik dalam kegiatan belajar individu maupun kelompok (Wulandari et al., 2023b).

Secara umum, media pembelajaran ialah alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menstimulasi perhatian, pikiran, kemampuan, dan keterampilan peserta didik. Alhasil, media pembelajaran ialah sarana atau alat selaku penghubung komunikasi

antara guru beserta siswa dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga dianggap sebagai cara yang efektif dan efisien, serta mampu mendorong peningkatan kreativitas baik dari sisi pendidik maupun peserta didik, asalkan dimanfaatkan dengan tepat (Wulandari et al., 2023b).

Pembelajaran melibatkan lebih dari satu individu, maka diperlukan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan secara efektif. Media pembelajaran mempunyai beragam jenis, salah satunya adalah media audio visual. Jenis media ini menekankan pada penyampaian informasi melalui kombinasi elemen visual dan audio (Musthofa & Nugraha, (2020).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dianggap memiliki peran yang sangatlah krusial dalam proses pembelajaran, karena menjadi salah satu faktor penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Beberapa ahli juga mengemukakan pandangan mengenai fungsi media pembelajaran, salah satunya adalah McKown dalam bukunya yang berjudul "*Audio Visual Aids To Instruction*". bahwa berdasarkan kutipan (M.Miftah (2022) sudah menguraikan bahwa fungsi media pembelajaran diklasifikasikan ke 4 bagian, yakni:

- 1) Media pembelajaran dapat mengubah sistem pendidikan formal dengan menjadikan materi yang awalnya bersifat abstrak menjadi

lebih nyata, serta mengubah konsep teoritis menjadi aplikasi yang praktis dan fungsional.

- 2) Media pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran secara jelas memberikan wawasan, pengalaman, dan pengetahuan yang lebih luas, sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 4) Media pembelajaran memberikan rangsangan belajar, khususnya dalam menumbuhkan rasa keingintahuan, sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut (Nengsi, (2015) Secara umum, media memiliki beberapa manfaat, di antaranya: (1) membantu memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal semata, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta kemampuan indera, (3) membangkitkan semangat belajar dan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, (4) memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka, (5) memberikan rangsangan yang seragam, menyamakan pengalaman, dan membentuk persepsi yang sama, serta (6) mencakup lima unsur utama dalam

komunikasi pembelajaran, yaitu guru sebagai komunikator dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah segala bentuk alat ataupun sarana guna menyampaikan materi ajar supaya menarik perhatian, minat, pikiran, beserta emosi siswa dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran hadir dalam beragam bentuk dan jenis, mulai dari yang paling sederhana, mudah ditemukan di lingkungan sekitar, hingga yang bisa dibuat sendiri dengan biaya terjangkau, serta media yang lebih canggih dan dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Jika ditinjau dari perkembangan teknologinya, media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu media tradisional dan media berbasis teknologi mutakhir (Nabilah Layaliya & Haryati Setyaningsih, (2019)

1) Media Tradisional

Media tradisional terdiri dari:

- a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips
- b) Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
- c) Audio seperti direkaman piringan, pita kaset
- d) Penyajian multimedia seperti adanya slide plus suara (tape), multi-image

- e) Gambar bergerak yang ditampilkan melalui proyeksi, seperti film, televisi, dan video.
- f) Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (handout)
- g) Permainan contohnya seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h) Realita seperti contohnya model, specimen (contoh) dan manipulatif.

2) Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi mutakhir terdiri dari:

- a) Media yang menggunakan teknologi telekomunikasi, seperti telekonferensi dan pembelajaran jarak jauh.
- b) Media yang berbasis mikropemrosesor, contohnya meliputi instruksi berbantuan komputer, permainan komputer, sistem tutor cerdas, media interaktif, hypermedia, dan video kompak.

Menurut Yaumi (2018), media pembelajaran terdiri dari tujuh jenis, yaitu realia (benda nyata), model, teks, visual, audio, video, dan multimedia. Realia adalah benda-benda asli yang dapat langsung diamati, seperti tumbuhan dan hewan. Model merupakan tiruan tiga dimensi yang bisa disentuh, contohnya miniatur. Teks adalah kumpulan huruf atau angka, seperti buku atau modul pembelajaran. Visual mencakup bahan grafis yang dapat dilihat, seperti gambar dan diagram. Audio adalah media yang menyampaikan informasi melalui suara,

misalnya rekaman atau radio. Video menggabungkan gambar bergerak dengan suara. Sedangkan multimedia adalah media yang berbasis teknologi komputer yang mengintegrasikan unsur audio, teks, gambar, animasi, dan interaksi dalam satu kesatuan produk pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Purba & Anas, (2024) mengungkapkan sejumlah manfaat media pembelajaran, yakni mencakup:

- 1) Minat beserta motivasi siswa meningkat, dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus efisien.
- 2) Materi pembelajaran bisa dibuat jelas, spesifik, nyata, sekaligus eksplisit maknanya supaya materi pembelajaran lebih mudah dipahami ataupun dimengerti siswa sehingga membantu siswa belajar secara efektif.
- 3) Variasi teknik pembelajaran meningkat, komunikasi tidak terbatas pada kata-kata lisan, dan tiap kegiatan pembelajaran menumbuhkan lingkungan belajar yang inovatif.
- 4) Siswa berpartisipasi dalam beragam kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi, termasuk demonstrasi, observasi, pemantauan, beserta kegiatan lainnya, selain mendengarkan penjelasan guru.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Untari, (2021) sebagai berikut:

- 1) Menyederhanakan informasi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami.

- 2) Mendukung pembelajaran mandiri guna meningkatkan fokus siswa, meningkatkan interaksi langsung dengan lingkungan, dan meningkatkan motivasi diri untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan persepsi indra.
- 3) Mengatasi keterbatasan indra, waktu, dan ruang.
- 4) Memberikan siswa pengalaman serupa yang mencakup peristiwa yang terjadi dalam lingkungan yang tenang.

Dari paparan mengenai manfaat yang diuraikan diatas tentang pemahaman mempelajari metode yang tepat untuk mempelajarinya. Mempelajari teknologi dapat membantu guru/siswa/peneliti melihat secara efektif dan memahami setiap pengguna proses pembelajaran. Media berdampak positif bagi tiap orang yang ingin mengatasi hambatan yang ada, mendorong siswa untuk terus belajar, mengatur dan mencari informasi dengan cara yang berbeda, mengatasi sikap pasif siswa, menyamakan persepsi, dan membantu mereka memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Dengan pemanfaatan media yang sesuai, guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien, mendorong diskusi yang lebih hidup, serta memberikan respons yang cepat dan membangun. Kondisi ini akan menghasilkan suasana belajar yang lebih inklusif dan fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga kemampuan belajar mereka dapat tumbuh secara maksimal.

2. Media Pembelajaran *Smartspinner*

a. Pengertian Media *Smartspinner*

Media pembelajaran *Smartspinner* (Roda Berputar) merupakan media permainan berbentuk seperti roda, terbagi dalam sejumlah sektor atau bagian yang terdapat kartu soal didalamnya (Wulandari dkk, (2023a) Roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji). Alhasil, roda ialah obyek yang bentuknya lingkaran ataupun bundar (Rachma, (2020).

Putar ialah gerakan berpusing ataupun berputar, berkitar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran bisa dijadikan sarana yang bermanfaat dalam penyampaian materi pembelajaran yang terstandar, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan jelas, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, menghemat waktu dan tenaga, memungkinkan proses pembelajaran bisa terlaksana dimana pun dan kapan pun, mendorong sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, beserta mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif sekaligus positif (Kurniawan, (2021).

Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran roda putar selaku solusi pembelajaran. Siswa yang awalnya senang bermain, kini masih melakukannya, tetapi mereka melakukannya sambil belajar (Jaelani, n.d.). Perangkat yang berfungsi mendukung proses

pembelajaran agar penyampaian pesan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dapat tercapai secara efektif dan efisien (Familia dkk, (2023). Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Saat ini, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memperjelas pemahaman materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki pengaruh besar bagi siswa, terutama agar mereka tidak merasa bosan atau jenuh dan materi lebih mudah dipahami. Hal ini sangatlah krusial, khususnya bagi siswa kelas rendah yang masih memerlukan proses belajar yang lebih intensif untuk memahami pelajaran.

Dari definisi tersebut, media roda putar termasuk salah satu jenis media permainan yang berbentuk roda ataupun lingkaran dan dibagi menjadi sejumlah bagian ataupun sektor yang memuat pertanyaan. Media ini bisa menarik perhatian, mendorong siswa untuk belajar, beserta membuat mereka lebih terlibat, interaktif, dan mudah dipahami ketika diterapkan dengan tepat. Kemudian, media ini pun bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus maksimal.

Kesimpulan dari uraian tersebut yakni bahwa media roda berputar merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pengajaran. Alat ini berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar pada porosnya, serta berhenti pada bagian tertentu sesuai kebutuhan.

Media roda berputar efektif dalam menyampaikan informasi materi pelajaran dengan jelas. Selain itu, media ini sangat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemampuan berpikir siswa. Dengan konsep belajar sambil bermain, media roda berputar juga memudahkan guru dalam berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan dan semakin dekatnya hubungan antara guru beserta siswa.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Smartspinner*

Menurut (Sunardiyah, (2022) tahap pemanfaatan media pembelajaran *smartspinner* mencakup :

- 1) Guru menyampaikan materi.
- 2) Guru menerangkan materi pembelajaran ke siswa.
- 3) Siswa dibagi menjadi sejumlah kelompok atau bisa juga secara individu.
- 4) Guru menempatkan media *smartspinner* dengan cara menggantungnya atau menggunakan penyangga.
- 5) Guru atau siswa memutar *smartspinner* hingga berhenti, kemudian jarum penunjuk menunjuk pada salah satu bagian juring yang terpilih. Selanjutnya, guru mengarahkan peserta didik untuk membacakan soal latihan tersebut di depan kelas.
- 6) Guru membimbing peserta didik untuk mengerjakan soal-soal latihan yang telah disediakan pada lembar pertanyaan.

- 7) Guru bersama siswa melakukan koreksi terhadap hasil latihan yang telah dikerjakan.
- 8) Nilai tertinggi yang diperoleh oleh kelompok atau individu akan memperoleh hadiah dari guru, menyesuaikan persetujuan bersama antara guru dan siswa.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Smartspinner*

Menurut (Kusumaningrum dkk, (2024b) Kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran smartspinner mencakup :

1) Kelebihan Media *Smartspinner*

- a) Mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Merupakan sebuah permainan yang menantang dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.
- c) Berfungsi untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir cepat.
- d) Membantu siswa mengasah pemahaman mereka dalam menyelesaikan berbagai masalah.

2) Kelemahan Media *Smartspinner*

- a) Memerlukan persiapan yang teliti dan terperinci.
- b) Mengharuskan pengelolaan siswa agar suasana pembelajaran tetap kondusif dan tidak berisik selama proses berlangsung.

Menurut (Rahmawati dkk, (2024) Kelebihan media pembelajaran spinning wheel ini terletak pada kartu-kartu yang

memuat sejumlah pertanyaan terkait pengajaran materi, termasuk permainan spinning wheel itu sendiri. Media ini berfungsi untuk melatih keaktifan siswa dalam menjawab selama proses pembelajaran di kelas, memotivasi mereka agar dapat menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat atau memberikan tanggapan. Selain itu, media ini menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, mendorong kompetisi sehat antar kelompok, serta memperkuat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Menurut (Sunardiyah, dkk (2020) keunggulan dan kelemahan media *smartspinner* mencakup:

- 1) Keunggulan media *smartspinner*
 - a) Siswa difokuskan pada aktivitas belajar sehingga pengetahuan yang diterima dapat dipahami dan diserap secara mendalam.
 - b) Siswa dibiasakan untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.
 - c) Siswa dilatih untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam menjawab soal latihan, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat belajar mereka.
 - d) Media ini merupakan sebuah permainan yang menantang, mirip dengan berbagai permainan yang populer di televisi, sehingga sudah dikenal luas oleh banyak orang.

- e) Media ini dapat digunakan sebagai sarana persiapan yang menarik dan efektif sebelum mengikuti ujian pembelajaran.
- 2) Kelemahan media *smartspinner*
- a) Bagi siswa yang kurang termotivasi atau belum memiliki semangat belajar, media ini dianggap kurang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal, baik dari segi penguasaan materi maupun latihan soal.
 - b) Media ini memerlukan pengelolaan waktu yang tepat. Kesimpulannya, keunggulan media spinner meliputi kemampuannya menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi, menumbuhkan keaktifan siswa, melatih kemampuan berpikir cepat, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sementara kelemahan media *smartspinner* yakni, membutuhkan waktu lama ketika memainkannya, beserta dibutuhkan banyak tenaga, ruang sekaligus waktu.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media

Smartspinner

Tahapan pembelajaran melalui media pembelajaran *smartspinner* mencakup:

- 1) Mempersiapkan kartu berwarna yang memuat sejumlah pertanyaan.

- 2) Buatlah media smartspinner dengan menggunakan triplek yang dipotong berbentuk lingkaran. Kemudian, bagi lingkaran tersebut menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah kotak yang telah ditentukan dan beri warna berbeda pada setiap bagiannya. Selanjutnya, buatlah anak panah dari karton atau kardus yang akan berfungsi sebagai penunjuk putaran pada media tersebut.
- 3) Guru mengarahkan beserta menguraikan terkait media *smartspinner*.
- 4) Berikutnya, siswa dibagi ke sejumlah kelompok, tiap kelompok mencakup 3 orang, untuk maju ke depan dan memainkan media smartspinner. Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna, siswa yang bersangkutan mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna tersebut.
- 5) Selanjutnya, kelompok tersebut membaca dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada pada kartu. Apabila kelompok tersebut tidak mampu menjawab, kelompok lainnya dipersilakan untuk membantu menjawab pertanyaan tersebut.

3. Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Pembelajaran berbasis kontekstual sebagai suatu sistem pengajaran didasarkan pada pemahaman bahwa makna yang terbentuk dari hubungan antara materi dan konteksnya. Kontekslah yang memberikan arti pada materi tersebut. Semakin banyak hubungan yang dapat ditemukan siswa dalam konteks yang luas, maka materi yang dipelajari akan semakin

bermakna bagi mereka. Bagi Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep yang membantu guru dalam mengorelasikan materi yang diajarkan dengan kondisi dunia nyata, beserta memotivasi siswa supaya mengaitkan antara pengetahuan siswa dengan bagaimana pengetahuan tersebut bisa diterapkan dalam kehidupannya selaku anggota keluarga ataupun masyarakat (Agus Supardjono, (2011)). Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran kontekstual yang disusun sistematis sesuai dengan modul ajar, lengkap dengan penjabaran yang bisa langsung diterapkan dalam modul ajar atau aktivitas di kelas:

a. Orientasi Siswa pada Masalah:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru mengaitkan topik pelajaran dengan situasi atau masalah dunia nyata yang familiar dengan kehidupan siswa (misalnya, peristiwa sehari-hari, isu di lingkungan sekitar, atau kejadian aktual).
- 3) Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan terbuka, gambar, video, atau cerita yang relevan. Contoh: “Pernahkah kalian melihat bendera setengah tiang? Menurut kalian, apa maknanya dan hubungannya dengan simbol negara kita?”

b. Mengorganisasikan Siswa:

- 1) Guru membentuk kelompok belajar kecil.
- 2) Guru menjelaskan tugas kelompok, peran masing-masing anggota, dan tujuan dari kegiatan kelompok.

- 3) Guru memberi instruksi tentang bagaimana kolaborasi dilakukan, termasuk pembagian tugas, pencatatan hasil diskusi, dan penyampaian pendapat.
 - 4) Guru menekankan pentingnya kerjasama, komunikasi, dan saling menghargai pendapat.
- c. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok:
- 1) Siswa mulai melakukan penyelidikan sesuai dengan masalah yang diberikan, baik melalui diskusi, membaca bahan ajar, mengamati lingkungan, atau mencari informasi dari sumber lain. Guru berperan sebagai fasilitator dengan mendampingi, memberikan arahan, dan pertanyaan pemandu jika siswa mengalami kebingungan.
 - 2) Siswa mencatat informasi penting, menganalisis temuan, dan mengembangkan solusi atau simpulan sementara.
- d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya:
- 1) Setiap kelompok mengolah hasil penyelidikan menjadi bentuk presentasi, laporan tertulis dengan menggunakan media *Smartspinner*. Setelah itu kelompok menyajikan hasil karyanya di depan kelas atau kepada kelompok lain, sementara kelompok lain memberikan umpan balik atau pertanyaan.
- e. Evaluasi
- 1) Siswa dan guru bersama-sama melakukan refleksi: apa yang telah dipelajari, bagaimana proses belajarnya, dan bagaimana penerapan

konsep dalam kehidupan nyata. Guru memberikan umpan balik dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Konsep dalam pembelajaran yang disebut “pembelajaran kontekstual” menyoroti bagaimana materi belajar berkaitan dengan keseharian siswa, supaya siswa bisa mengaitkan ataupun memanfaatkan kompetensi hasil belajar dalam keseharian mereka (Mulyasa, 2007). Pendekatan ini juga membuat materi terasa relevan sekaligus bermanfaat melalui mengaitkannya dengan keseharian siswa melalui pemodelan sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, menjadikan ide mereka lebih konkret, beserta meningkatkan lingkungan belajar (Ngalimun, dkk (2017).

Dari sejumlah definisi tersebut, pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru untuk memungkinkan siswa memperoleh potensi belajar mereka secara penuh dengan menganalisis isi pelajaran dan menghubungkannya dengan kejadian nyata. Pembelajaran diharapkan bisa terasa lebih bermakna dan praktis ketika fenomena yang disajikan bermakna sekaligus menarik.

4. Pendidikan Kewarganegaraan

Pengertian pendidikan kewarganegaraan telah banyak dijelaskan oleh para ahli, peraturan perundang-undangan, serta berbagai lembaga. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian dari pendidikan politik yang menitikberatkan pada materi mengenai peran warga negara dalam kehidupan bernegara, yang seluruhnya diproses untuk membina peran tersebut sesuai dengan nilai-nilai Pancasila beserta UUD RI 1945 supaya

bisa menjadi warga Negara yang andal (Cholisin, (2004). Berikutnya menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pengertian Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang memahami serta mampu menjalankan hak dan kewajibannya, sehingga menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pada dasarnya, Pkn dikenal sebagai Civic Education. Menurut NCSS (National Council for Social Studies), Pkn merupakan suatu proses yang mencakup seluruh pengaruh positif yang bertujuan membentuk pandangan seorang warga negara mengenai perannya dalam kehidupan bermasyarakat. Pkn merupakan bagian dari pengaruh positif yang berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui pendidikan ini, generasi muda dibimbing untuk memahami cita-cita nasional, nilai-nilai yang diterima secara umum, proses pemerintahan sendiri, serta makna kemerdekaan bagi diri mereka sendiri, seluruh manusia, baik secara individu maupun kelompok, dalam berbagai aspek seperti kepercayaan, perdagangan, pemilihan umum, maupun perilaku sehari-hari.

Pendidikan Kewarganegaraan juga harus memberikan perhatian kepada peserta didik dalam mengembangkan nilai, moral, sikap, maupun perilaku siswa itu sendiri dalam keseharian. Selain itu, PKn pun termasuk mata pelajaran yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang

mana menjadi dasar negara bangsa Indonesia. PKn juga termasuk mata pelajaran yang mana di dalamnya membahas mengenai hak, kewajiban, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa PKn termasuk mata pelajaran yang mempunyai titik fokus pada pembentukan karakter warga negara serta mampu melaksanakan hak, kewajiban serta tanggung jawabnya yang mana tertera dalam Pancasila dan UUD 1945.

Penelitian yang Relevan

Terdapat sejumlah penelitian yang sudah dilaksanakan sebelum adanya penelitian ini, penelitian tersebut membahas mengenai implementasi media pembelajaran *Smartspinner* dengan model pembelajaran berbasis kontekstual. Berikut di bawah ini merupakan beberapa penelitian yang berhubungan dengan judul yang akan dibahas oleh peneliti yaitu:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh (Untuk, (2021) dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Spinner Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kebugaran Jasmani. Hasil pretest memperlihatkan bahwasanya kapasitas siswa untuk menguasai materi masih terbatas dikarenakan siswa belum menguasai materi sebelumnya. Hal ini ditambah dengan kurangnya efektivitas guru beserta pemanfaatan media konvensional yang membosankan sehingga siswa mudah lupa dengan materi. Penerapan media pembelajaran spinning games secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata di tiap

siklus. Alhasil, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran terkait spinning games bisa menjadikan lingkungan belajar lebih dinamis sekaligus produktif. Pemanfaatan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa juga terbukti bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti yaitu implementasi media pembelajaran spinner dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu model, materi serta jenis penelitian yang digunakan. Serta jenis penelitian tersebut adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

2. Penelitian kedua dilakukan oleh (Rahmawati dkk, (2024) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo. Setelah penerapan media Spinning Wheel di kelas 4, terlihat bahwa siswa menjadi lebih antusias selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Mereka sering mengajukan pertanyaan mengenai berbagai kosakata yang belum mereka pahami. Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa karena dapat menarik perhatian mereka, dan media Spinning Wheel juga cukup membantu guru dalam mengajar. Namun, guru tetap perlu memperdalam penguasaan materi bahasa Inggris. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian peneliti, yakni terkait hal penerapan media pembelajaran spinner dalam proses

pembelajaran. Perbedaannya terletak pada model, materi, dan jenis penelitian yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan metode pengabdian masyarakat, sedangkan peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif.

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh (Rahmawati dkk, 2024) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Spinner Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa TK Islam Bani Usman Manunggal. Diperoleh hasil belajar peserta didik pada penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan berbasis game spinner mengalami peningkatan. Ratarata nilai siswa meningkat dari siklus I sebesar 72,35 menjadi 80 pada siklus II. Terjadi peningkatan skor di siklus I pertemuan II menjadi 70,% dengan hasil kriteria baik. Siklus II pertemuan I memperoleh persentase 80% dengan hasil kriteria sangat baik . Pada siklus II pertemuan II memperoleh persentase 90% dengan hasil kriteria sangat baik. Terdapat kenaikan persentase sebab pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan. Sedangkan perbedaannya yaitu model, materi serta jenis penelitian yang diterapkan. Serta jenis penelitian tersebut adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif.
4. Penelitian keempat dilakukan oleh (Desriyarini Gui dkk, (2023). Tujuan umum penelitian ini yakni guna menciptakan suatu produk pembelajaran, khususnya media pembelajaran Spinner Word, yang kelayakan penggunaannya akan dinilai oleh para ahli. Media pembelajaran bernama

Spinner Word diciptakan guna menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, memudahkan mereka memahami pelajaran, khususnya ketika memanfaatkan kata beserta kalimat yang tepat dalam materi bahasa Indonesia, beserta mendorong mereka untuk berbicara. Tujuan khusus penelitian ini ialah: (1) mendeskripsikan desain media Spinner Word berbasis kontekstual untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SDN 01 Popayato Timur tahun ajaran 2023; beserta (2) mengetahui validitas bahan ajar Spinner Word berbasis kontekstual bagi siswa kelas II SDN 01 Popayato Timur dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kerangka Berpikir

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tergantung kepada bagaimana pendidik menyampaikan materi pelajaran. Implementasi media *Smartspinner* adalah salah satu yang menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran saat ini. Keunggulan media ini terletak pada penyajiannya yang menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar. Keunggulan media ini terdapat pada tampilan yang menarik semangat belajar peserta didik juga bertujuan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih

