



Pengembangan Media *Magic Letter Spinwheel* pada Materi Simbol-Simbol Pancasila Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III

L. Susanti^{1*}, S.N. Amalia², M.K. Wafa³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: lailasusanti03@gmail.com^{1*}, shofinur94@gmail.com², khairulwafa0793@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: lailasusanti03@gmail.com¹

Abstract. *This research is motivated by the low critical thinking skills of third-grade students in learning Pancasila symbols and the limited use of interesting, interactive learning media in the classroom. The purpose of this study is to develop the Magic Letter Spinwheel learning media, determine its feasibility, and examine the improvement of students' critical thinking skills after using the media. This study employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were third-grade students of SDN Sumber 02, Blitar Regency. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires from media and material experts, as well as pretests and posttests. The data were analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches, including feasibility percentages and the N-Gain test. The development results show that the Magic Letter Spinwheel is an interactive learning medium in the form of a spinning wheel containing Pancasila symbols, questions, and learning activities that encourage students to think critically. This medium is designed with an attractive display and is supported by light features and an automatic rotation button to increase students' learning interest. Based on expert validation, the media is declared feasible for classroom use. The implementation of the Magic Letter Spinwheel can improve students' critical thinking skills through active, enjoyable, and student-centered learning activities. Therefore, this media is suitable for use in Pancasila Education learning to support the development of critical thinking skills among third-grade elementary school students.*

Keywords: *Critical Thinking; Learning Media; Magic Letter Spinwheel; Pancasila Education; Pancasila Symbols.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa kelas III dalam pembelajaran materi simbol-simbol Pancasila serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Magic Letter Spinwheel*, mengetahui tingkat kelayakannya, serta menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Sumber 02 Kabupaten Blitar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan persentase kelayakan serta uji N-Gain. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *Magic Letter Spinwheel* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk roda putar yang memuat simbol-simbol Pancasila, pertanyaan, dan aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis. Media ini dirancang dengan tampilan menarik serta dilengkapi fitur lampu dan tombol putar otomatis untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media *Magic Letter Spinwheel* juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Berpikir Kritis; *Magic Letter Spinwheel*; Media Pembelajaran; Pendidikan Pancasila; Simbol-Simbol Pancasila.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya terencana yang dilakukan oleh keluarga, komunitas, dan pemerintah melalui proses bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang berlangsung baik di institusi pendidikan formal maupun informal sepanjang hayat, dengan tujuan menyiapkan individu agar mampu beradaptasi dan berperan secara optimal dalam berbagai konteks

kehidupan di masa depan (Widiastuti, 2024). Pendidikan juga dipandang sebagai sarana strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Lestari, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang minim penggunaan media cenderung membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru (Shinta, 2024). Menyikapi permasalahan ini, salah satu solusinya adalah dengan melakukan pengembangan media. Media sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar adalah suatu fakta yang tidak bisa diabaikan (Zahro, 2024).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, bahkan memberikan dampak keaktifan terhadap pembelajaran. Hal ini diharapkan guru bisa menggunakan media pembelajaran. (Amelia, 2023)

Berpikir kritis merupakan keterampilan penting dalam pendidikan abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini. Menurut Sukmadinata (Aisyiyah, 2019), berpikir kritis adalah kecakapan bernalar secara sistematis yang melibatkan kemampuan menilai, memecahkan masalah, menarik kesimpulan yang logis, serta menganalisis asumsi secara ilmiah. (Ennis, 2011) menambahkan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengolah, memutar, dan menyimpulkan informasi secara logis dan terarah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dari tanggal 20 hingga 23 Oktober 2025 di SDN Sumber 02, ditemukan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses belajar yang terjadi tampak cukup monoton karena guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan sangat dominan dan media yang digunakan terbatas hanya pada gambar dari buku serta alat peraga yang sederhana.

Situasi pendidikan yang terjadi di kelas III UPT SDN Sumber 02 menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu yang ada belum memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pelajar. Banyak murid tampak cepat kehilangan minat dan kurang konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Ini menunjukkan perlunya pengembangan alat bantu yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media *Magic Letter Spinwheel* dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Media ini dinilai menarik karena menghadirkan unsur permainan yang menimbulkan rasa penasaran dan antusiasme siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menunjang peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Letter Spinwheel* Pada Materi Simbol - Simbol Pancasila Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III”.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam kegiatan belajar sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara yang menjembatani guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa (Sudirman, 2018). Pembelajaran yang dirancang aktif dan berpusat pada siswa dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis disekolah dasar (Shofi 2024).

Menurut (Arsyad, 2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan siswa sehingga terjadi proses belajar. Sementara itu (Sadiman, 2020) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat menimbulkan tujuan pembelajaran.

Magic Letter Spinwheel merupakan media pembelajaran berbentuk roda putar yang dirancang untuk membantu peserta didik mengenal huruf, membaca awal, serta memahami konsep tertentu melalui aktivitas permainan yang interaktif. Media ini mengombinasikan unsur visual dan aktivitas motorik dengan cara memutar roda yang berisi huruf atau simbol sehingga peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Riyana, 2019).

Media ini membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kebosanan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas yang interaktif (Arsyad, 2019). Selain itu, *Magic Letter Spinwheel* mendukung perkembangan kemampuan literasi dasar, seperti pengenalan huruf, bunyi awal, kosakata, dan pembentukan kata melalui pendekatan bermain sambil belajar (Suyanto, 2020).

Pembelajaran yang bersifat aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Menurut (Amalia, 2025), keterlibatan siswa dalam aktivitas menganalisis dan mengambil keputusan selama pembelajaran mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media *Magic Letter Spinwheel* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, memilih, dan menjelaskan jawaban sehingga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis secara bertahap.

Menurut (Ningsih, 2023) dalam *Studi Literatur Keterampilan Berpikir Kritis dalam Matematika*, berpikir kritis adalah proses mental yang melibatkan kemampuan mengevaluasi, memberikan argumen logis, menganalisis data, serta menilai ketepatan suatu informasi. Proses tersebut bertujuan agar individu dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang sistematis dan rasional.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. (Kemdikbud 2021) menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk menciptakan aktivitas belajar yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa pertanyaan, diskusi, dan kegiatan eksploratif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Ahmad Idbalul Ulya (2019) mengembangkan media *Game Spinning Wheel* materi alat panca indera manusia dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Ajeng Aggraini (2023) menemukan bahwa media *spinning wheel* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Herwin dkk (2023) menemukan *Spinning Wheel* memperoleh bahwa hasil media sangat signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SD. Penelitian Fatih dkk (2023) membuktikan bahwa media puzzle berbasis *make A Match* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu penelitian Lely Arum Syah Puteri (2022) menemukan bahwa media *spinning wheel* efektif meningkatkan keaktifan, memahami materi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *spinning wheel* dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media *Magic Letter Spinwheel* pada materi simbol-simbol Pancasila diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiono, 2020).

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sumber 02 Kabupaten Blitar dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *magic letter spinwheel* materi simbol-simbol Pancasila meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa. Tahap *design* meliputi perancangan media dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan membuat media serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas III UPT SDN Sumber 02 Kabupaten Blitar, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi serta peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dokumentasi, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media *magic letter spinwheel* (Sugiyono, 2019).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media *Spinning Wheel*

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *magic letter spinwheel* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sumber 02 Kabupaten Blitar dengan melibatkan 12 siswa yang terdiri atas 7 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. (Sugiono, 2020)

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III UPT SDN Sumber 02 Kabupaten Blitar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi simbol - simbol Pancasila. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif

dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dikembangkan media *Magic Letter Spinwheel* yang memuat materi simbol-simbol Pancasila untuk membantu meningkatkan pemahaman materi sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Tahap Design

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media *magic letter spinwheel* berdasarkan kebutuhan yang telah dilakukan. Media dirancang berbentuk roda putar interaktif yang memuat simbol-simbol Pancasila, kartu pertanyaan, serta materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Desain media dibuat dengan tampilan yang menarik, menggunakan warna- warna cerah dan gambar yang mudah dikenali agar dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran, selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket, dan soal *pre-test* serta *post-test*.



Gambar 1. Media *Magic Letter Spinwheel*.1

Tahap Development

Pada tahap *development*, media *magic letter spinwheel* dikembangkan menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Media dilengkapi dengan dinamo dan lampu sehingga roda dapat berputar secara otomatis. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persentase hasil validasi ahli materi sebesar 85%, ahli media 90%, angket respon guru 96%,. Berdasarkan hasil tersebut, media *magic letter spinwheel* dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran simbol – simbol Pancasila.

Tahap Implementation





Tahap *implementation* dilakukan melalui penerapan media pembelajaran dalam proses belajar disekolah untuk melihat efektivitas dari media *magic letter spinwheel*. Pada tahap implementasi dilakukan di SDN Sumber 02 pada tanggal 07 Mei 2026 dengan melakukan uji

coba kepada siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Pada penelitian ini 12 siswa yang hadir dalam pembelajaran di SDN Sumber 02 kegiatan yang pertama yaitu pemberian pretest yang berisi 10 soal yang sudah divalidasi yang didalamnya terdapat materi simbol-simbol Pancasila bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media.

Tahap Evaluation

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media *magic letter spinwheel* pada materi simbol – simbol Pancasila meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III. Evaluasi dilakukan terhadap keseluruhan proses pengembangan media, baik dari segi kelayakan produk maupun efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Tabel 1. Evaluasi Media.

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
	Saran dari validator simbol diurutkan, gambar garuda diganti dengan yang nyata, panah diwarnai beda	
	Kartu gambar garuda diganti dengan garuda asli	

Kelayakan Media *Magic Letter Spinwheel*

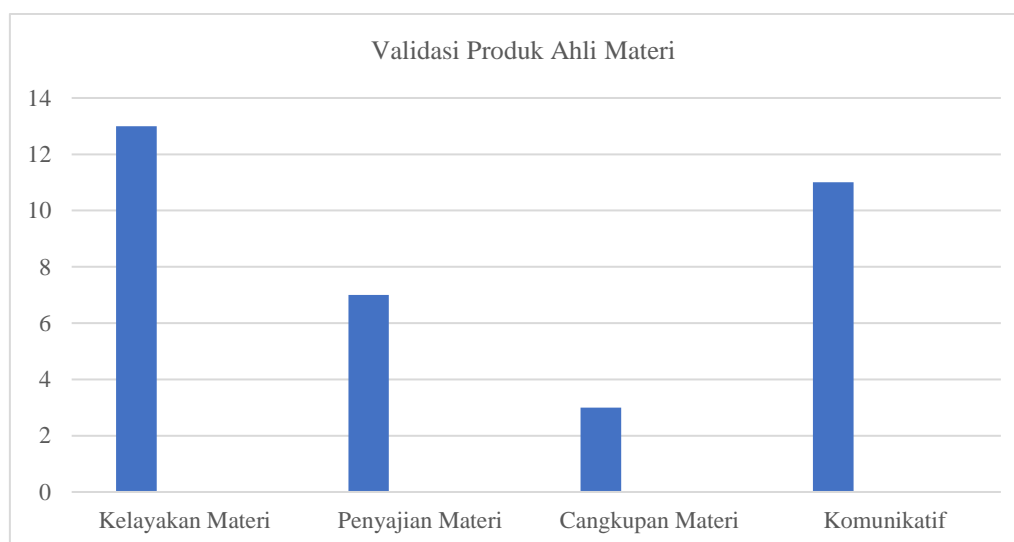
Hasil Kelayakan Ahli Materi

Berikut ini adalah hasil validasi produk oleh ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi.

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Kelayakan Materi	Materi simbol-simbol Pancasila yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar (KD) kelas III SD	3	Layak
Kelayakan Materi	Materi simbol-simbol Pancasila yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Layak
Kelayakan Materi	Materi yang disajikan dalam media sudah benar secara konsep	3	Layak
Kelayakan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa kelas III SD	3	Layak
Penyajian Materi	Penyajian materi dalam media disusun secara runtut dan sistematis	4	Sangat Layak

Penyajian Materi	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sederhana dan mudah dimahami siswa	3	Layak
Cangkupan Materi	Materi yang disajikan dalam media sudah mencakup simbol-simbol Pancasila secara lengkap	3	Layak
Komunikatif	Materi dalam media dapat mendorong siswa untuk berani menjelaskan atau menyampaikan pendapat	3	Layak
Komunikatif	Materi dalam media dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	Sangat Layak
Komunikatif	Materi yang disajikan dalam media dapat membantu siswa memahami makna dari simbol Pancasila	4	Sangat Layak
Jumlah		34	
Presentase Kriteria		85%	



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Materi.

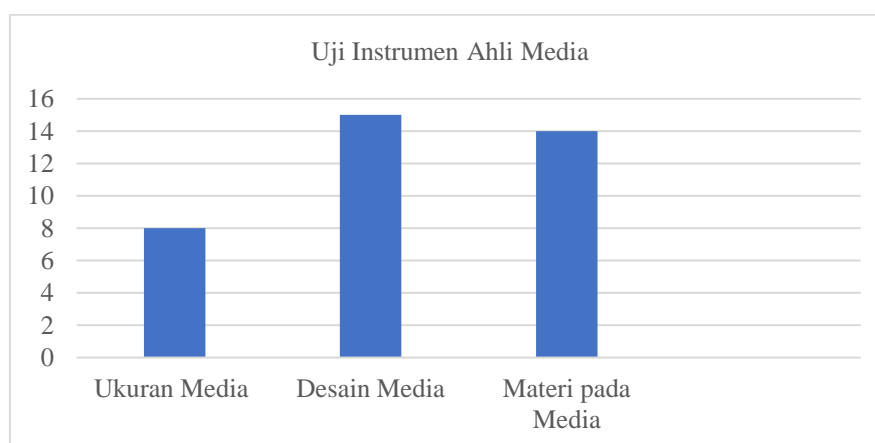
Merujuk pada hasil penilaian kelayakan oleh ahli dibidang materi media *magic letter spinwheel* berhasil mangantongi skor persentase sebesar 85% Layak. Penilaian meliputi aspek kelayakan materi, penyajian matei, cangkupan materi, komunikatif.

Hasil Kelayakan Ahli Media

Berikut ini adalah hasil validasi produk oleh ahli media.

Tabel 3. Uji Validasi Media.

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Ukuran media	Ukuran media <i>magic letter spinwheel</i> sesuai dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran	4	Sangat layak
	Media <i>magic letter spinwheel</i> mudah dipindahkan dan digunakan dikelas	3	Layak
Desain media	Desain tampilan media menarik dan dapat menarik perhatian siswa	3	Layak
	Jenis dan ukuran huruf dalam media mudah dibaca oleh siswa	4	Sangat layak
	Gambar yang terdapat dalam media terlihat jelas	4	Sangat layak
Materi pada media	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi simbol-simbol Pancasila	4	Sangat layak
	Penggunaan jenis huruf dalam media jelas dan terbaca dengan baik	4	Sangat layak
	Tulisan dalam media tidak terlalu kecil sehingga mudah dibaca siswa	4	Sangat layak
	Perpaduan bentuk, warna, dan ukuran media menarik minat siswa untuk belajar	3	Layak
	Gambar dalam media membantu siswa memahami konsep simbol-simbol Pancasila	3	Layak
Jumlah		36	Sangat layak
Presentase Kriteria		90%	layak

**Gambar 3.** Validasi Ahli Media.

Hasil validasi media menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak. Penilaian mencakup ukuran media, desain media, materi pada media.

Tabel 4. Hasil Media *Magic Letter Spinwheel*.

Validator	Presentase	Kategori
Ahli materi	85%	Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak

Meningkatkan Berpikir Kritis

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan beripikir kritis siswa kelas III UPT Sumber 02 peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas oleh siswa kelas V UPT SDN Sumber 02. Uji Validitas dan realibilitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan tes yang akan diujicobakan. Sesuai keputusan dengan hasil perhitungan diatas menyebutkan bahwa tes valid dan realibel seperti yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Soal.

No.item	R hitung	R Tabel	Kategori
1	0.631657	0.553	Valid
2	0.5730801	0.553	Valid
3	0.5730801	0.553	Valid
4	0,566384	0.553	Valid
5	0,594742	0.553	Valid
6	0,5663836	0.553	Valid
7	0,959826	0.553	Valid
8	0,62259	0.553	Valid
9	0,62259	0.553	Valid
10	0,819362	0.553	Valid

Berdasarkan tabel tersebut, nilai r hitung $>$ r tabel, maka 10 butir soal dinyatakan valid, artinya instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 6. Hasil Uji realibilitas Instrumen.

Alpha Cronbach	N Of Item
0,849	10

Tabel diatas menunjukkan 10 butir soal tes dinyatakan reliabel dikarenakan hasil alfa Cronbach r hitung $>$ r tabel yaitu mendapatkan hasil 0,849 yang berada pada kriteria reabilitas “Sangat Tinggi”. Selanjutnya peneliti melakukan pretest kepada siswa kelas III UPT SD Negeri Sumber 02 sebelum menggunakan media *magic letter spinwheel* materi simbol –

simbol Pancasila. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui awal berpikir kritis siswa sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran berlangsung. Berikut hasil pretest dan posttest siswa kelas III.

Tabel 7. Hasil N-Gain Score.

Nama	PRETES T	POSTTE ST	POST- PRE	MAK S- PRE	N- GAI N	KATEGO RI
Z	60	90	30	40	0,75	Tinggi
A	50	100	50	50	1	Tinggi
R	60	90	30	40	0,75	Tinggi
P	70	100	30	30	1	Tinggi
R	50	80	30	50	0,6	Sedang
Z	50	80	30	50	0,6	Sedang
A	40	80	40	60	0,67	Sedang
N	70	100	30	30	1	Tinggi
Z	60	100	40	40	1	Tinggi
M	50	90	40	50	0,8	Tinggi
F	40	90	50	60	0,83	Tinggi
M	60	100	40	40	1	Tinggi

Tabel 8. Hasil Perhitungan N-Gain.

Kelas	Skor Maksimal %	Skor Minimal %	N-gain (score)	N-gain Persen
Eksperimen	100%	40%	0,833	83,33%

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,833 atau 83,3 %. Nilai tersebut termasuk dengan kategori tinggi karena berada pada rentang $g > 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media magic letter spinwheel mampu meningkatkan berpikir kritis siswa secara signifikan. Berdasarkan kategori efektivitas, nilai N-Gain sebesar 83,3% juga termasuk kategori efektif, sehingga media magic letter spinwheel efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran *Magic Letter Spinwheel* pada materi simbol-simbol Pancasila berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Magic Letter Spinwheel* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III pada materi simbol-simbol Pancasila. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan siswa selama pembelajaran serta adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, media *Magic Letter Spinwheel* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan media *Magic Letter Spinwheel* sebagai alternatif media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan menambahkan fitur yang lebih inovatif agar efektivitas media dapat terus ditingkatkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, validator ahli materi dan ahli media, Kepala UPT SD Negeri Sumber 02 Kabupaten Blitar, guru kelas III, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyiyah, S. (2019). Pengembangan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 15–22.
- Amalia, S. N. (2025). *Pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar*. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
- Amelia, R. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–53.

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois.
- Fatih, M., & Rahmawati, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–56.
- Fatih, M., Rahmawati, D., & Putra, A. (2023). Pengembangan media puzzle berbasis make a match untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65–74.
- Fitriani. (2021). Penggunaan media spin wheel untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–128. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1629>
- Herwin, H., et al. (2023). Pengaruh media spinning wheel terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 155–165.
- Lestari, N. (2023). Peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.279>
- Ningsih, D. (2023). Studi literatur keterampilan berpikir kritis dalam matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 120–130.
- Puteri, L. A. S. (2022). Efektivitas media spinning wheel dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 33–41.
- Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Seow, P. S. (2002). The ADDIE model of instructional design. *Educational Technology Journal*, 42(5), 15–22.
- Shinta, D. (2024). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 21–30. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i2.62290>
- Shofi, N. (2024). Pembelajaran berpusat pada siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 50–60.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan media game spinning wheel pada materi alat panca indera manusia untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 72–80.
- Widiastuti, E. (2024). Hakikat pendidikan dalam pengembangan potensi manusia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.47134/jpo.v1i4.465>
- Zahro, N. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–110. <https://doi.org/10.24114/js.v9i2.64870>