

Intan (2)

by 1 1

Submission date: 29-Apr-2023 12:59PM (UTC+1000)

Submission ID: 2078884565

File name: ARTIKEL_INTAN-2.docx (152.6K)

Word count: 2865

Character count: 18372

Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu HILO (*History Learning with UNO Cards*) pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar

⁸ Intan Lestari Puspasari¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1, 2, 3}

E-mail: puspalestariintan@gmail.com¹, otibsatibi@unj.ac.id², uswatunhasanah@unj.ac.id³

5

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk melakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran kartu HILO dan pemahaman siswa terhadap media kartu UNO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam di kelas IV SDN Cibinong 04. Metode penelitian dilaksanakan berdasarkan langkah awal pada penelitian RnD dengan model ADDIE, yakni pada tahap analysis (analisis). Langkah awal ini berfokus pada analisis kebutuhan media. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah wawancara dan angket melalui jenis data kualitatif. Wawancara dan pengisian angket dilakukan secara langsung di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan analisis kebutuhannya bahwa guru memerlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menambah motivasi dan pemahaman anak. Hasil angket siswa yang menunjukkan 78% siswa tertarik menggunakan kartu UNO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bisa dikembangkan untuk pengembangan media kartu UNO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam menjadi media pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Kartu UNO, Kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam

5

Abstract

The purpose of this study was to analyze the need for the development of HILO card learning media and students' learning of UNO card media on Buddhist, Hindu, and Islamic kingdom material in class IV SDN Cibinong 04. The research method was accomplished based on the initial steps of RnD research with the ADDIE model, namely at the analysis stage (analysis). This initial step focuses on analyzing media needs. The instruments used in this study were interviews and questionnaires through qualitative data types. Interviews and filling out questionnaires were carried out directly at the school. The results of the research mean that the needs analysis means that teachers need learning media in the learning process to increase children's motivation and understanding. The results of the student questionnaire showed that 78% of students were interested in using the UNO card in material for Hindu, Buddhist, and Islamic kingdoms in social studies learning for grade IV elementary schools. This research can be developed for the development of UNO card media on material from Buddhist, Hindu, and Islamic kingdoms to become learning media for fourth-grade elementary school students.

Keywords: Learning media, UNO Cards, Buddhist, Hindu,, and Islamic Kingdoms.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dan mendasar bagi seluruh manusia bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan membentuk watak manusia yang tercermin pada perilakunya sehari-hari. Pendidikan pun membantu pengembangan potensi minat dan bakat dalam diri manusia sehingga memaksimalkan perannya di kehidupan mendatang. Pembentukan watak dan pengembangan minat bakat berguna bagi generasi muda Indonesia dalam menghadapi tantangan zaman. Pendidikan merupakan upaya sadar yang saling berkaitan antara siswa, guru, interaksi, lingkungan, dan sarana prasarana dalam pendidikan

(Ambaryani & Airlanda, 2017). Pendidikan bertujuan untuk memberikan keterampilan memecahkan masalah baik dalam dirinya maupun di lingkungan masyarakat untuk siswa melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pemindahan ilmu dari guru kepada siswa (Fathoni et al., 2019). Pembelajaran di sekolah masih terdapat banyak permasalahan, antara lain kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Muatan pelajaran IPS ialah salah satu muatan pembelajaran yang dipelajari di bangku sekolah dasar. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ialah ilmu yang memadukan antar ranah ilmu sosial, antara lain ekonomi, sosiologi, antropologi, atau geografi (Purnomo et al., 2016). Materi pada muatan pelajaran ini bersifat teori dan cukup banyak materi, kurang menarik, dan berisi teks yang panjang, sehingga guru perlu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, pembahasan pada materi IPS seringkali bersifat abstrak dan berkenaan dengan waktu dan lingkungan, sehingga siswa sekolah dasar memerlukan media untuk mendukung pembelajaran IPS (Azizah, 2019). Salah satu materi dalam muatan pelajaran IPS yang termasuk memiliki materi cukup banyak dan terdapat waktu-waktu ialah materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran berperan dalam memperjelas penjelasan yang disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga materi akan diserap oleh siswa dengan mudah. Maka, media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sebagai sarana meningkatkan pesan pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran termasuk ke dalam alat yang dapat menunjang proses pembelajaran, mendukung proses pembelajaran, serta memungkinkan guru dalam memperjelas pengajaran yang akan disampaikan kepada siswa (Ramli, 2015). Sejalan dengan pendapat Ramli, media pembelajaran merupakan alat komunikasi guru dalam menerangkan informasi kepada siswa saat berlangsungnya pembelajaran di kelas, sehingga siswa tertarik dalam memperoleh pembelajaran (Usep Kustiawan, 2016). Hal ini yang melatarbelakangi perlunya media pembelajaran yang menunjang dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Media mempunyai peran dan fungsi yang amat krusial pada suatu pembelajaran. Media dapat memudahkan guru dalam memperjelas materi agar menciptakan pembelajaran berkesan, menarik, mudah diingat oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk disiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dalam sangat bermanfaat untuk siswa dalam meningkatkan daya tarik, keefektifan, serta memberikan pengalaman belajar langsung. Media pembelajaran dikatakan berkualitas baik apabila dapat memotivasi siswa agar antusias dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menciptakan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Chandra et al., 2016). Salah satu cara membuat media pembelajaran agar lebih menarik ialah mengemasnya dalam bentuk game edukatif, yang mana game dirancang untuk keperluan belajar sambil bermain dengan mengembangkan konten materi secara konseptual. Permainan edukatif dapat merangsang aktivitas siswa dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Dafalla, 2016).

Bersandarkan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap guru kelas IV pada SDN Cibinong 04, mengenai materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam pada muatan IPS di kelas IV. Siswa memberikan respon yang positif apabila guru menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan dalam materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam pun sudah cukup bervariasi namun masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Guru biasanya menerangkan materi tersebut dengan metode ceramah, menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, serta video pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media alternatif agar siswa menjadi lebih tertarik serta antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pada proses belajar dapat mendukung siswa dalam memahami materi guru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, selain itu dapat pula mengubah hal-hal abstrak menjadi konkrit serta menyederhanakan yang kompleks (Ariani & Subrata, 2020). Jenis media pembelajaran berupa media cetak, visual, dan audiovisual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Solusi dalam mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar perlu dilakukan inovasi agar pembelajaran semakin menyenangkan dan efektif. Salah satu hal yang bisa menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi siswa adalah menggunakan media permainan. Selaras dengan sifat siswa sekolah dasar yang masih menyukai bersenang-senang dan bermain. Maka, penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan dapat dijadikan solusi mengatasi permasalahan di atas.

Salah satu media yang cocok dalam mengatasi permasalahan di atas adalah mengembangkan kartu *UNO* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Arti kata “*UNO*” ialah satu. Kartu *UNO* ialah kartu-kartu yang digunakan dalam sebuah permainan dengan cara menyamakan angka atau warna pada kartu. Kartu *UNO* diciptakan oleh Marle Robbins, yakni seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Pertama kali kartu ini dikenalkan pada keluarga Marle Robbins. Kartu *UNO* memiliki angka 0 hingga 9 dan terdapat kartu tambahan yang dinamakan *action cards* seperti kartu +2, kartu *skip*, kartu putar balik, dan sebagainya (Brian Tinsman, 2002). Kartu *UNO* memiliki 4 macam warna, yakni merah, kuning, hijau, dan biru sehingga dapat menarik minat siswa agar aktif dalam permainan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Paramita & Damayanti, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Kartu *UNO* untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kartu *UNO* sebagai media pembelajaran yang efektif, efisien, dan layak digunakan pada materi narasi. Berdasarkan hasil penelitian ini, kartu *UNO* dapat dikembangkan dan diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi narasi ekspositoris.

Penelitian terdahulu yang kedua, yakni dilakukan oleh (Subrata, n.d.) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *UNO* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis *Sandhangan Swara* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran kartu *UNO* untuk meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* siswa kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian, media kartu *UNO* yang telah dikembangkan dapat memenuhi kriteria kevalidan, dinyatakan praktis, dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran *sandhangan swara*.

Penelitian terdahulu yang ketiga, yakni diteliti oleh (Anggraini, 2019) dengan judul “Pengembangan Kartu *UNO BUNDO* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan”. Penelitian ini bermaksud untuk melihat kelayakan media pembelajaran kartu *UNO BUNDO* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Bantulan Kabupaten Bantul. Berdasarkan hasil penelitian, kartu *UNO BUNDO* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV sehingga guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang diterapkan pada siswa.

Namun, demikian masih belum terdapat pengembangan media kartu *UNO* untuk pembelajaran IPS materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menarik antusias belajar siswa pada materi tersebut. Selain itu, pada penelitian ini akan disertakan *QR code* yang apabila dipindai akan muncul video yang berisi informasi lanjutan terkait materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa kartu HILO. Media ini terinspirasi dari permainan kartu *UNO*. Kartu HILO dalam muatan IPS materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam dimodifikasi dengan berisi konten sejarah, peninggalan, dan beberapa pertanyaan mengenai kerajaan Hindu Buddha, dan Islam. Kartu "*UNO*" dimodifikasi baik dari segi konten, visual, dan aturan permainannya. Media kartu "*UNO*" merupakan media permainan secara berkelompok yang dimainkan setidaknya minimal 2 orang siswa dan dimainkan secara bergilir atau bergantian. Tujuan pengembangan media ini ialah untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap sejarah kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Pengembangan media ini dirancang dengan memadukan audio dan visual pada mata pelajaran IPS tema 5 (Pahlawanku) tentang kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam di Indonesia. Hal ini yang akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran IPS.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada kartu HILO ialah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Robert Maribe Branch, 2009). Model ini berisi lima langkah, antara lain analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini difokuskan pada langkah pertama model ADDIE, yakni *analysis* (analisis). Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis informasi di lapangan terkait kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan, yakni pengembangan media kartu HILO dan pemahaman siswa terhadap media kartu *UNO*. Langkah ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan menyebarkan angket atau kuesioner kepada siswa kelas IV SDN Cibinong 04.

Populasi dalam penelitian ini mencakup guru dan siswa kelas IV SDN Cibinong 04. Sampel adalah sebagian populasi beserta karakteristik yang dimilikinya (Prof. Dr. Sugiyono, 2017). Sampel penelitian untuk analisis kebutuhan, yaitu 2 guru dan 40 siswa yang diambil dari kelas IV A dan IV B di SDN Cibinong 04. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket kepada siswa di SDN Cibinong 04 dengan jenis data kualitatif. Penyebaran angket atau kuesioner dilaksanakan dengan diisi langsung pada lembar kuesioner oleh siswa kelas IV SDN Cibinong 04. Kegiatan wawancara pun dilaksanakan langsung dengan guru kelas IV di SDN Cibinong 04. Instrumen yang digunakan meliputi angket untuk siswa terdapat 10 butir pertanyaan/pernyataan dan wawancara untuk guru terdapat 10 butir pertanyaan. Teknik analisis data yang dipakai ialah deskriptif kualitatif, yakni dengan menelaah dan merangkum data-data yang telah dikumpulkan peneliti untuk memberikan deskripsi terkait situasi dan kondisi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dan angket untuk menganalisis kebutuhan guru serta siswa yang bermuatan indikator kebutuhan media pembelajaran kartu HILO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Indikator pertanyaan terbagi atas 10 butir pertanyaan bagi guru dan 10 butir pertanyaan bagi siswa. Pertanyaan ini seputar media pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. Responden wawancara terdiri atas 2 orang guru kelas IV serta 40 siswa kelas IV A dan B di SDN Cibinong 04. Butir pertanyaan wawancara untuk guru dapat diamati pada Tabel 1.

Tabel 1 Butir Pertanyaan Wawancara Penelitian Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar IPS? Jika sudah menggunakan media, media apa yang sering digunakan oleh Bapak/Ibu?
2.	Bagaimana reaksi dan tanggapan siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut?
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dan ada saat ini sudah cukup dalam mendukung proses pembelajaran IPS di kelas?
4.	Apakah terdapat perbedaan respon siswa saat belajar IPS menggunakan media pembelajaran dengan saat tidak menggunakan media pembelajaran?
5.	Apa kendala yang Bapak/Ibu rasakan dalam proses pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam?
6.	Apa saja media pembelajaran yang sering digunakan Bapak/Ibu dalam mengajar muatan pelajaran IPS pada materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam? (PPT, video, dll)
7.	Jenis media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan pada muatan pelajaran IPS mengenai Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam?
8.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berupa permainan kartu, misalnya kartu UNO?
9.	Jika mengetahui permainan kartu UNO, apakah permainan kartu UNO dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS?
10.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila dikembangkan media kartu UNO untuk materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam pada pembelajaran IPS agar memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan?

Indikator pertanyaan untuk siswa dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2 Indikator Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Kartu HILO pada Materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Presentase
1.	Apakah kamu menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran IPS?	a. Ya b. Tidak	a. 95% b. 5%
2.	Apakah kamu tertarik belajar materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam muatan pelajaran IPS?	a. Ya b. Tidak	a. 95% b. 5%
3.	Apakah materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam sulit dipelajari?	a. Ya b. Tidak	a. 28% b. 73%
4.	Apakah kamu memahami materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam?	a. Ya b. Tidak	a. 60% b. 40%
5.	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran IPS?	a. Ya b. Tidak	a. 40% b. 60%
6.	Apakah saat mengajar pembelajaran IPS guru menggunakan media pembelajaran di kelas?	a. Ya b. Tidak	a. 85% b. 15%
7.	Apakah saat mengajar guru pernah menggunakan media permainan di kelas?	a. Ya b. Tidak	a. 65% b. 14%
8.	Apakah kamu tertarik belajar muatan pelajaran IPS menggunakan media permainan?	a. Ya b. Tidak	a. 85% b. 15%
9.	Apakah kamu mengetahui permainan kartu UNO?	a. Ya b. Tidak	a. 85% b. 15%
10.	Apakah kamu tertarik jika belajar materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam menggunakan kartu UNO?	a. Ya b. Tidak	a. 78% b. 23%

Bersandarkan telaah kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran kartu HILO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam pada tabel 1 butir pertanyaan 1, 2, 3, dan 4 membahas mengenai penggunaan media pembelajaran dan reaksi siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas. Jawaban dari kedua guru menjelaskan bahwa ketika muatan IPS sudah menggunakan media pembelajaran, ada yang berbasis teknologi digital seperti power point. Sejalan dengan hal tersebut, teknologi dalam pembelajaran sudah seharusnya digunakan dalam memudahkan proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran menarik serta menyenangkan (Muammar & Suhartina, 2018). Maka, media pembelajaran dengan teknologi perlu digunakan dalam media pembelajaran saat pembelajaran di kelas.

Selain itu, guru menjelaskan bahwa siswa antusias dan senang jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan lebih paham. Selanjutnya, kedua guru mengatakan bahwa media pembelajaran sudah cukup dalam mendukung proses pembelajaran IPS di kelas, namun untuk menggunakan media pembelajaran berdasarkan pada teknologi salah satu guru mengalami kesulitan.

Selanjutnya, terdapat perbedaan ketika guru menerapkan atau tidak menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Ketika menerapkan media pembelajaran siswa lebih antusias dan lebih paham. Sedangkan, ketika tidak menerapkan media pembelajaran siswa menjadi agak pasif, kurang antusias, kurang paham secara konkret, dan pembelajaran kurang menyenangkan.

Pada pertanyaan no 5, 6, dan 7 guru menjelaskan bahwa kendala yang dirasakan, antara lain materi yang dipelajari, keterbatasan dalam mengoperasikan teknologi (proyektor, dan sebagainya), serta keterbatasan sumber pembelajaran yang mendukung penggambaran materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Selanjutnya, media pembelajaran yang sering digunakan dalam menerangkan materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam, antara lain gambar dan video pembelajaran. Selanjutnya, guru menjelaskan materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam membutuhkan media pembelajaran yang mudah (segi penggunaan dan pemahaman siswa), mendukung materi pembelajaran, dan menarik minat siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Pada pertanyaan nomor 8, 9, dan 10, guru menjelaskan bahwa guru tahu kartu *UNO* namun, kurang memahami cara bermain kartu *UNO*. Selanjutnya, media pembelajaran kartu *UNO* dapat cocok untuk dikembangkan dalam mempermudah pemahaman mengenai materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam dengan memperhatikan tampilan yang menarik, isi materinya (singkat dan jelas), serta memadukan dengan teknologi.

Bersandarkan pada analisis kebutuhan kepada siswa terhadap media pembelajaran kartu HILO di tabel 2 pertanyaan nomor 1 menunjukkan bahwa sebanyak 95% siswa menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran IPS. Hal ini menggambarkan bahwa dari 40 siswa hanya 5% yang kurang menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran IPS, karena materi yang cukup banyak. Pada pertanyaan nomor 2, sebanyak 95% siswa tertarik belajar materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Pada pertanyaan nomor 3, sebanyak 73% siswa menyatakan bahwa materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam tidak sulit untuk dipelajari. Pada pertanyaan nomor 4, sebanyak 60% siswa menyatakan memahami materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam. Hal ini menggambarkan bahwa siswa kelas IV SDN Cibinong 04 tertarik dan menyukai pembelajaran IPS dan tidak mengalami kesulitan selama pembelajaran IPS pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam.

Pada pertanyaan nomor 5 dan 6 yang berkaitan dengan muatan pelajaran IPS dan penggunaan media pembelajaran di kelas, sebanyak 60% siswa menyatakan tidak pernah bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran IPS. Selanjutnya, sebanyak 85% siswa menyatakan guru menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan pembelajaran IPS di kelas. Selanjutnya, pada pertanyaan nomor 7 dan 8 yang berkaitan dengan penggunaan media permainan di kelas, sebanyak 65% siswa menyatakan guru pernah menggunakan media permainan di kelas. Selanjutnya, sebanyak 85% siswa menyatakan tertarik apabila guru menggunakan media permainan saat muatan pelajaran IPS di kelas. Hal ini menggambarkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media permainan di kelas karena menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selanjutnya, pada pertanyaan nomor 9 dan 10 berkaitan dengan permainan kartu *UNO*. Sebanyak 85% siswa tahu permainan kartu *UNO* baik tahu bentuk fisik dan cara bermainnya. Sebanyak 78% siswa tertarik jika belajar materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam menggunakan kartu *UNO*. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu *UNO* diketahui oleh siswa dan menarik minat mereka apabila belajar materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam menggunakan media kartu *UNO*.

Maka dari itu, berdasarkan data hasil angket analisis kebutuhan guru dan siswa serta penelitian terdahulu yang terkait dapat dinyatakan bahwa diperlukan pengembangan media kartu HILO (*History Learning with UNO Cards*) dengan konten materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat belajar siswa. Keterbatasan penelitian ini ialah memfokuskan pada analisis kebutuhan dan media kartu HILO dan pada satu tempat penelitian saja.

KESIMPULAN

Bersandarkan pada hasil wawancara dan pengisian angket guru dan siswa kelas IV SDN Cibinong 04 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil telaah kebutuhan guru dan siswa terkait media pembelajaran kartu HILO (modifikasi kartu UNO) menunjukkan kalau media tersebut diperlukan oleh siswa. Hal ini disimpulkan bersandarkan pada hasil wawancara dengan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di kelas diperlukan untuk menambah motivasi dan pemahaman anak, khususnya pada media permainan kartu. Media permainan kartu akan memudahkan siswa dalam memahami materi baik dari segi visual maupun permainannya. Hal ini akan menciptakan pembelajaran yang tidak tegang, namun menyenangkan. Selain itu, diperkuat oleh pernyataan guru bahwa setuju apabila dikembangkan permainan kartu UNO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam dengan memperhatikan segi tampilan, isi konten, dan berbasis teknologi. Selain itu, diperkuat oleh hasil angket siswa yang menunjukkan 78% siswa tertarik menggunakan kartu UNO pada materi kerajaan Buddha, Hindu, dan Islam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Intan (2)

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

14 %
INTERNET SOURCES

14 %
PUBLICATIONS

1 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Desi Tri Wulandari, Ika Candra Sayekti. **7** %
"Analisis Kebutuhan Pengembangan Media
Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-
Code untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2022
Publication

2 ejournal.unesa.ac.id **3** %
Internet Source

3 journal.student.uny.ac.id **2** %
Internet Source

4 repository.usd.ac.id **1** %
Internet Source

5 ejournal.undiksha.ac.id **1** %
Internet Source

6 es.scribd.com **1** %
Internet Source

7 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id **1** %
Internet Source

8 Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper

<1 %

9

repository.umnaw.ac.id

Internet Source

<1 %

10

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

11

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

12

repositorio.ufc.br

Internet Source

<1 %

13

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

14

www.scilit.net

Internet Source

<1 %

15

Anis Novika Utami, Helti Lygia Mampouw.
"Pengembangan Media Smart Trigo untuk
Pembelajaran Trigonometri", Jurnal Cendekia :
Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

16

Neng Cucu Nurmaenah, Selvi Agini, Yulianda
Putri, Siti Chotimah. "Analisis Minat Belajar
Siswa Pada Materi KPK Dan FPB
Menggunakan Pendekatan Saintifik
Berbantuan Aplikasi Visual Basic Excel (VBE)",
Journal on Education, 2020

Publication

<1 %

17	id.123dok.com Internet Source	<1 %
18	repository.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
21	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
22	adoc.pub Internet Source	<1 %
23	Puji Sri Lestari, Ratnasari Diah Utami. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOBELA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS 3 SEKOLAH DASAR", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2022 Publication	<1 %
24	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Intan (2)

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9