

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU PENGPAS
(PENGETAHUAN IPAS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR IPAS KELAS IV SD**

Avila Dameria¹, Firosalia Kristin²

¹PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana,

²PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana,

¹292020143@student.uksw.edu, ²firosalia.kristin@uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on the PengPAS Card (Science and Technology Knowledge) in order to increase the motivation and learning outcomes of science science in Grade IV of elementary school. This research uses the Research and Development (R&D) method, with the stages of product analysis, development, and testing effectiveness. Data was collected through interviews with grade IV teachers, observations, and expert validation. The validity of the PengPAS card media obtained a score of 95%, with the category of very good, and validation by material experts obtained a score of 93%. The practicality of the media is also considered very good with 95% of the students' responses. The learning motivation of students increased significantly, from 33% or 8 students who had very low motivation and 65% with a total of 16 students in the low category, to 83% very high with the number of 20 students and 17% high with the number of students 4, after using the PengPAS card. The results of the independent samples test showed a significance of $0.000 < 0.005$, with an average score of 60.42 and a posttest score of 90.04, indicating a significant improvement in learning outcomes. In conclusion, the PengPAS card media is effective in increasing the motivation and learning outcomes of science science in grade IV elementary school.

Keywords: learning media, pengpas card, learning motivation, learning outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Kartu PengPAS (Pengetahuan IPAS) dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS di Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode Research dan Development (R&D), dengan tahapan analisis, pengembangan, dan pengujian efektivitas produk. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas IV, observasi, dan validasi ahli. Validitas media kartu PengPAS memperoleh nilai 95%, dengan kategori sangat baik, dan validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 93%. Kepraktisan media juga dinilai sangat baik dengan nilai 95% dari respon peserta didik. Motivasi belajar peserta didik meningkat signifikan, dari 33% atau berjumlah 8 peserta didik yang memiliki motivasi sangat rendah dan 65% dengan jumlah 16

peserta didik pada kategori rendah, menjadi 83% sangat tinggi dengan jumlah 20 peserta didik dan 17% tinggi dengan jumlah peserta didik 4, setelah menggunakan kartu PengPAS. Hasil uji independent samples test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,005$, dengan rata-rata nilai pretset 60,42 dan posttest 90,04, menandakan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Kesimpulannya, media kartu PengPAS efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS kelas IV SD.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu pengpas, motivasi belajar, hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran yang signifikan dalam mendukung peserta didik mencapai potensi terbaik mereka sesuai dengan kapabilitas yang dimiliki (Alimuddin, dkk 2023). Selain itu, pendidikan juga menjadi elemen krusial dalam kehidupan manusia karena memungkinkan peningkatan kualitas individu dalam aspek afektif kognitif, dan psikomotorik (Ramadhan, 2017). Pendidikan dasar, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar, merupakan pondasi penting untuk pengembangan diri di masa depan.

Proses pembelajaran, sebagai bagian integral dari pendidikan, melibatkan interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam rangka kegiatan belajar mengajar (Jainiyah, dkk 2023). Guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran secara terstruktur dan

sistematis (Siswondo & Agustina 2021). Namun, dalam kenyataannya, masih terdapat banyak permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang memuaskan, terstruktur, dan sistematis, terutama dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahaun Alam dan Sosial).

IPAS, yang merupakan integrasi dari Ilmu Pengetahaun Alam dan Sosial dalam kurikulum merdeka, bertujuan untuk mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik, termasuk kemampuan analitis, berpikir kritis, objektivitas, dan tanggung jawab (Ernawati, dkk 2024). Namun, masih banyak kendala dalam implementasi pembelajaran IPAS, seperti kurangnya kesiapan guru dan ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan pendekatan IPAS yang seharusnya (Sari, dkk 2023). Selain itu, masih ada pandangan negatif yang melihat IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit dan

membosankan, yang hanya mengandalkan buku teks dan kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik (Arwati & Oktaviani, 2023).

Observasi awal di SD Kanisius Cungkup Salatiga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, terutama mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik dan auditorik. Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya mendukung pengajar dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam berbagi aktivitas belajar yang tidak hanya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran (Pertiwi, dkk 2022).

Motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada prestasi belajar (Wardani, dkk 2024). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik.

Melihat Permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPAS, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu yang dinamakan kartu PengPAS (Pengetahuan IPAS). Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Kartu PengPAS dimodifikasi dari kartu Kuartet, yang telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian sebelumnya (Ningrum dalam Pratiwi, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji Efektivitas Kartu PengPAS dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS. Media ini dirancang dengan menggunakan gambar dua dimensi yang didesain melalui canva, dilengkapi dengan barcode yang dapat di-scan untuk melihat materi lebih rinci. Dengan

inovasi ini, diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Sugiyono dalam Fadillah (2021) mendefinisikan R&D sebagai jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk spesifik serta menguji kinerja atau efektivitasnya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk yang spesifik dengan memulai dari analisis kebutuhan, mengembangkan produk tersebut, dan menguji tingkat efektivitasnya untuk kegunaan yang lebih luas dalam masyarakat..

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis Kartu PengPAS (Pengetahuan IPAS) dengan Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket menggunakan skala likert yang

dilakukan di kelas IV SD Kanisius Cungkup Salatiga.

Dalam Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis kartu pengPAS, digunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Gumilang, dkk 2019, model ADDIE mencakup lima tahap, yaitu : (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode wawancara, metode angket, metode test, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar instrumen angket respon peserta didik terhadap media serta lembar angket motivasi belajar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kevalidan dan kepraktisan serta melakukan uji test untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Analisis uji validitas dan kepraktisan dibagi menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian berupa komentar atau saran yang diberikan oleh para validator yang nantinya menjadi

pedoman perbaikan, sedangkan data kuantitatif berupa angka yang dihasilkan dari validitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut (Sugiyono dalam Syahid, dkk 2024)

1. Analisis (Analyze)

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis masalah yang dalam proses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan yang menjadi solusi masalah yang ada. Tahap analisis dilakukan dengan wawancara dengan guru kelas IV guna mengetahui informasi mengenai masalah yang ada, dari hasil wawancara di peroleh sebagai berikut :

a. pembelajaran IPAS terdapat variasi dalam kemampuan peserta didik dalam memahami materi, yang disebabkan oleh faktor kemampuan peserta didik, daya dukung yang kurang dalam artian tidak belajar serta daya tangkap yang kurang dalam memahami hal ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran IPAS.

b. Media pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPAS, misalnya hanya menggunakan media pembelajaran yang berbasis video, gambar dan tulisan ini akan berpengaruh pada gaya belajar peserta didik yang kinestetik yang harusnya melibatkan gerakan fisik dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi melalui tindakan langsung, seperti melakukan sendiri atau mengamati orang lain melakukannya.

c. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran atau menggunakan media permainan dalam pengajaran. media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar hanya mencakup papan tulis, buku tematik, gambar dan benda konkrit yang ada disekitar. Media ini hanya digunakan untuk memberikan pemahaman konsep secara sekali pakai dan dirasa belum cukup efektif untuk semua peserta didik kelas IV.

d. Guru berharap penelitian ini dapat mengembangkan media

pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif serta sesuai dengan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS terkhususnya materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan menarik, menyenangkan dan mengasah peserta didik untuk bernalar kritis. Terlihat yang menjadi kebutuhan adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan di atas, oleh karena itu peneliti menawarkan Media Kartu Pengpas sebagai solusi.

2. Perencanaan (Design)

Tahap perencanaan dilakukan setelah menemukan permasalahan yang ada dengan solusi efektif dan menyesuaikan kebutuhan yang ada. Adapun tahap perencanaan dalam penelitian ini mencakup (a) menentukan judul dan tema media pembelajaran yang akan dikembangkan, (b) mencari dan mengumpulkan materi tentang Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada buku

Guru dan Peserta didik ataupun dari sumber lainnya, (c) mengembangkan Capaian Pembelajaran, (d) membuat Media berbasis Kartu PengPAS, (e) membuat tujuan pembelajaran dan Membuat modul ajar. Desain Media Kartu Pengpas Meliputi :

1) Box Kemasan

Box kemasan pada Kartu PengPAS didesain melalui canva dengan kombinasi warna biru dan hijau, dengan bentuk persegi panjang yang nantinya menjadi wadah untuk menyimpan kartu PengPAS supaya tidak cepat rusak dan tercecer. Box kemasan terdiri dari dua bagian, box pertama berukuran kecil untuk menyimpan kartu PengPAS dengan ukuran Panjang 8,5 Cm, Lebar 6 cm, dan Tinggi 25 cm. kemudian untuk kotak besar sebagai wadah menyimpan Kartu PengPAS, mini book materi dan Buku panduan serta instrumen penilaian, kotak besar memiliki Panjang 30 cm, Tinggi 8 cm dan Lebar 20,3 cm.



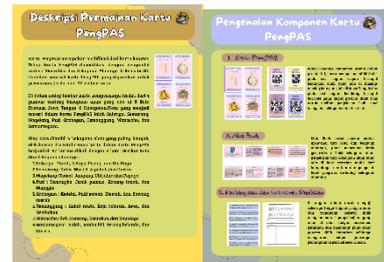
Gambar 1 Kotak Besar



Gambar 2 Kotak Kecil

2) Buku Panduan

Buku panduan dalam media kartu PengPAS berisi deksripsi komponen Kartu PengPAS, Deskripsi Kartu PengPAS dan bagaimana sistematika permainan Kartu PengPAS.



Gambar 3 Buku Panduan

3) Kartu PengPAS

Kartu PengPAS merupakan kartu bergambar yang berisi 32 kartu dengan berbagai kombinasi warna. kartu PengPAS berukuran 11,5 X 7,5 Cm, terdapat 8 kota dengan 4 kekayaan daerah yang ada di Jawa Tengah dan berisi mini book yang berukuran 11,5 X 7,5 Cm yang berisi materi tentang setiap kekayaan alam yang ada di 8 Kabupaten/Kota yang ada di Jawa Tengah dan dibelakang kartu terdapat barcode yang dapat discan oleh peserta didik yang berisi materi dalam bentuk flip book.



Gambar 4 Kartu Pengpas

4) **Pertanyaan**
 Pertanyaan dibuat untuk menentukan pengetahuan peserta didik mengenai setiap materi yang mereka peroleh dan skor dari pertanyaan yang dijawab menentukan kemenangan peserta didik dalam permainan.

1. Jelaskan Definisi kekayaan alam berdasarkan pendapatmu
2. Tentukan kekayaan alam apa saja yang ada di kota yang kamu kumpulkan kartunya
3. Deskripsikan kekayaan alam yang ada di kota yang berhasil kamu kumpulkan
4. Deskripsikan manfaat kekayaan alam yang ada di kota yang berhasil kamu kumpulkan
5. Analisis letak geografis Kota yang berhasil kamu kumpulkan
6. Analisis pengaruh letak geografis terhadap kekayaan alamnya
7. Analisis berapa banyak hasil kekayaan alam yang ada di kota tersebut

Gambar 5 Pertanyaan

5) **Instrumen Penilaian Permainan**
 Instrumen penilaian permainan dibuat untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dari materi daerahku dan kekayaan alamnya.

INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN KARTU PENGPAS

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Peserta didik harus mengisi data diri terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Tabel diisi oleh peserta didik ketika telah menyelesaikan permainan kartu PengPAS
3. Tabel yang diisi mencakup Nomor soal, Kota, Pertanyaan dan Jawaban dari soal tersebut
4. "Nomor soal" diisi sesuai dengan nomor yang tertera pada soal yang dilajar
5. "Kota" diisi sesuai dengan kota yang kartunya PengPAS terkumpul lengkap
6. "Pertanyaan" diisi sesuai dengan soal yang dilajar oleh peserta didik
7. "Jawaban" diisi sesuai dengan pertanyaan yang diberikan

Nama : _____
 Kelompok : _____
 Perseorangan dalam Sesi : _____

B. TABEL PENILAIAN

| Nomor soal | Kota | Pertanyaan | Jawaban |
|------------|------|------------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Gambar 6 Instrumen Penilaian Permainan

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dilakukan uji media yang melibatkan dua validator yang terdiri dari validator ahli Media dan Validator ahli Materi. Hasil revisi dari ahli media terdiri dari (a) Pertanyaan perlu disusun, (b)

Buku panduan berikan logo dan nama, (b) Warna disesuaikan. Sedangkan revisi dari materi mencakup (a) Perbaiki materi/bahan bacaan sesuaikan dengan tujuan dan standar isi (media dan materi yang di modulkan harus konsisten), (b) soal evaluasi belum sesuai dengan materi di media (untuk uji coba), rubik bernalar kritis belum sesuai. Pretest dan posttest sesuaikan materi dalam tujuan pembelajaran, (c) Materi dari masing-masing kota diberi sumbernya. Hasil Validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Validasi ahli materi dan Media

| Hasil Validasi Media | | |
|------------------------------|--------------------|------------------|
| Aspek | persentas e | kategor i |
| Tampilan | 95 % | Sangat |
| Aksesibilitas | | Baik |
| Hasil Validasi Materi | | |
| Aspek | persentas e | kategor i |
| Desain Pembelajaran | 92% | Sangat |
| Isi materi | | Baik |
| Bahasan dan komunikasi | | |

Berdasarkan hasil validasi pada tabel di atas terlihat bahwa media

Kartu Pengpas dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dilakukan di SD Kanisus Cungkup Salatiga yang menjadi subjek adalah Peserta didik Kelas IV SD. Implementasi media Kartu Pengpas dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba terbatas untuk mengetahui kekurangan-kekurangan media dan uji coba dalam kelompok sampel tertentu guna mengukur capaian peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap implemnetasi dilakukan dua kegiatan yang terdiri dari pemberian soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kegiatan pertama. Selanjutnya pada kegiatan kedua diberikan soal posttest serta angket respon peserta didik terhadap media dan angket motivasi belajar untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah penggunaan media Kartu pengpas.

Pada kegiatan pemberian pretest peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,42. Pada

Kegiatan kedua diperoleh nilai rata-rata dari pretest sebesar 90,04. Sedangkan pada Hasil angket Respon peserta didik setelah menggunakan media dan angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2 Hasil Respon Peserta Didik

| Aspek | Persentase | kategori |
|--------------------|------------|-------------|
| Media Pembelajaran | 95% | Sangat Baik |

Tabel 1.3 Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Sebelum menggunakan Media Kartu Pengpas

| Kategori | Nilai | Jumlah siswa | Persentase |
|---------------|----------|--------------|-------------|
| Sangat Rendah | 20 – 36 | 8 | 33% |
| Rendah | 37 – 52 | 16 | 67% |
| Sedang | 53 – 68 | 0 | 0% |
| Tinggi | 69 – 83 | 0 | 0% |
| Sangat Tinggi | 85 – 100 | 0 | 0% |
| Total | | 24 | 100% |

Tabel 1.4 Hasil Analisis Motivasi Belajar sesudah menggunakan media Kartu Pengpas

| Kategori | Nilai | Jumlah siswa | Persentase |
|---------------|---------|--------------|------------|
| Sangat Rendah | 20 – 36 | 0 | 0% |

| | | | |
|---------------|----------|-----------|-------------|
| Rendah | 37 – 52 | 0 | 0% |
| Sedang | 53 – 68 | 0 | 0% |
| Tinggi | 69 – 83 | 4 | 17% |
| Sangat Tinggi | 85 – 100 | 20 | 83% |
| Total | | 24 | 100% |

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan kartu pengpas mengalami peningkatan. Peningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh hasil yang signifikan, dari sebelumnya hanya terdapat 33% peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat rendah dan 65% peserta didik yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah, menjadi 83% peserta didik yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi dan sebesar 17% peserta didik memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi setelah menggunakan media Kartu pengpas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Pengpas dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar IPAS Kelas IV SD.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi dilakukan analisis hasil belajar dengan media yang dikembangkan. Pengukuran hasil belajar di peroleh dari hasil pretest dan posttest. Tahapan penilaian menggunakan IMB SPSS Statiztis 26 dengn Uji T Untuk melihat peningkatan Hasil Belajar dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.5 Tabel Uji T

| Descriptive | | |
|--------------------|----|---------|
| | N | Minimum |
| PRETEST | 24 | 50 |
| POSTTEST | 24 | 75 |
| Valid N (listwise) | 24 | |

| Independent Sam | | | | |
|---|-----------------------------|-------|------|---------|
| Levene's Test for Equality of Variances | | | | |
| | | F | Sig. | t |
| Hasil Belajar IPAS | Equal variances assumed | 2.589 | .114 | -12.954 |
| | Equal variances not assumed | | | -12.954 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil rata-rata pretest sebesar 60,42 dan hasil Posttest rata – rata sebesar 90,04 dengan sig (2-tailed) 0,000 yang berarti kurang dari 0,005 yang menunjukkan terdapat perubahan hasil belajar pada proses pembelajaran sebelum menggunakan media kartu pengpas dengan sesudah menggunakan kartu pengpas.

Sehingga media kartu Pengpas pada materi Daerahku dan Kekayaan alamnya efektivitas digunakan dalam proses pembelajaran IPAS Kelas IV SD. Hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validitas media terhadap media pembelajaran berbasis Kartu Pengpas sebesar 95% dengan kategori sangat baik, kemudian hasil validasi oleh ahli materi memperoleh kategori sangat baik dengan persentase 93%. Selain itu, Kepraktisan media Kartu Pengpas memperoleh kategori Sangat baik dengan persentase 95% diperoleh dari respon peserta didik. Selain itu, meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh hasil yang signifikan,

dari sebelumnya hanya terdapat 33% peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat rendah dan 65% peserta didik yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah, menjadi 83% peserta didik yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi dan sebesar 17% peserta didik memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi setelah menggunakan media Kartu pengpas. Kemudian dari hasil Pada tabel hasil uji independent Samples Test signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,005, dan hasil perolehan rata-rata dari nilai pretest sebesar 60,42 dan posttest sebesar 90,04 yang berarti terdapat kenaikan pada hasil belajar setelah menggunakan Kartu Pengpas. Hasil ini menunjukkan bahwa Kartu Pengpas dapat meningkatkan motivasi dan hasil Belajar IPAS kelas IV SD.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini (2019) dengan Judul “Pengembangan kartu Uno Bundo untuk meningkatkan motivasi dan Prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Bantulan”.

Selain itu Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV" yang dilakukan oleh Azizah (2019). Selanjutnya dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuarter QR Code dalam Pembelajaran IPAS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah dasar" Yang dilakukan oleh Ningsih dan Gunansyah (2023).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Desain media pembelajaran berbasis Kartu PengPas (Pengetahuan IPAS) dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS Kelas IV SD berupa Kartu Cetak dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan menyesuaikan Capaian Pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi Tujuan Pembelajaran. Selain itu Desain

Media Pembelajaran berbasis Kartu PengPas yang dirancang sudah melalui uji kevalidan sehingga bisa diterapkan kepada peserta didik serta melakukan evaluasi untuk melihat ada atau tidaknya kenaikan motivasi dan hasil belajar.

2. Tingkat validitas desain media pembelajaran berbasis Kartu PengPas (Pengetahuan IPAS) dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS Kelas IV SD sebesar 95 %.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis Kartu PengPas (Pengetahuan IPAS) dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS Kelas IV SD.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis Kartu PengPas (Pengetahuan IPAS) dapat meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790.

- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Kartu Uno Bundo untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan. *BASIC EDUCATION*, 8(10), 1-013.
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(2), 121-138.
- Azizah, A. R. (2019). Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 1-11.
- Ernawati, E., Marsithah, I., & Jannah, M. (2024). Pengembangan Modul Project IPAS berbasis Lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(1), 50-63.
- Fadillah, N., Pratama, A., & Febriantina, S. (2021). Pengembangan Desain Pelatihan Penggunaan Digital Learning Platform Bagi Mahasiswa Bidang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 387-400.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan media komik dengan model problem posing untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185-196.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309.
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 858-867.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Pratiwi, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I Kota Makassar.
- Ramadhan, K. C. (2017). *Pengembangan Kurikulum Dalam*

Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Sdit Permata Bunda Iii Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Sari, S. M., Sukarno, S. S., & Matsuri, M. M. (2023). Problematika pelaksanaan pembelajaran IPAS kurikulum merdeka materi masyarakat yang beradab kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija*

Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.