



## **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Yeni Indah Sari<sup>1</sup>, Ika Ratih Sulistiani<sup>2</sup>, Lia Nur Atiqoh Bela Dina<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: [22101013002@unisma.ac.id](mailto:22101013002@unisma.ac.id)<sup>1</sup>, [ika.ratih@unisma.ac.id](mailto:ika.ratih@unisma.ac.id)<sup>2</sup>, [lia.nur@unisma.ac.id](mailto:lia.nur@unisma.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*This study aims to develop a game-based UNO card learning interest and motivation of first-grade students at SD Negeri 4 Wonorejo in the Pancasila Education subject. The background of this research is the low interest and motivation of students in learning the topic "Aku Mengenal Indonesiaku", which is abstract and often taught using lecture methods. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were 20 first-grade students. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and validating test. Validation result indicated that the media was highly feasible, with an average material expert score of 92% and media expert score of 80%, averaging 86% (Highly Valid). The t-test result showed a significant improvement in students' learning interest and motivation after using the media, with interest increasing from 71,2% to 96,8%, and motivation from 76% to 98,2%. The t-value obtained ( $t_{he} = 18,55 \geq 2.093$  for interest and  $22,37 \geq 2.093$  for motivation) indicates that the developed UNO card media is effective in enhancing learning interest and motivation among first-grade students in Pancasila Education.*

**Keywords:** *learning interest, motivation, UNO card.*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk sebuah generasi penerus bangsa yang berkarakter, cerdas, dan berdaya saing. Menurut Dewey dalam (Hasbullah 2020), pendidikan adalah proses rekonstruksi pengalaman yang bertujuan menambah makna hidup serta mengarahkan tujuan menambah makna hidup serta mengarahkan seseorang untuk memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan dan Tuhan. Sedangkan menurut (Ersanda 2022) menyatakan bahwa sebuah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja, penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh anak tersebut guna mencapai sebuah kedewasaan yang dicita-citakan serta berlangsung secara terus menerus. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan nilai dan sikap yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah dasar merupakan jenjang awal yang berperan penting dalam membentuk fondasi kemampuan akademik, sosial, dan emosional siswa. Dalam proses pembelajaran

di sekolah dasar, peran guru, metode pembelajaran, dan media yang digunakan menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Salah satu faktor yang sering diabaikan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa tidak merasa bosan serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggantikan istilah yang sebelumnya yakni Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Menurut (Raichanah and Najicha 2023), mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar ideologi Pancasila, memperkuat moral, serta menumbuhkan semangat nasionalisme sejak dini. Sejalan dengan itu, (Susilawati 2024) juga menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila selain untuk memperkenalkan akan negaranya, tetapi juga diharapkan dapat membantu mengembangkan moral dan siswa mampu mempraktikkan secara langsung makna-makna yang terkandung dalam dasar negara pada lingkungan sekitarnya baik di rumah maupun di sekolah.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah, khususnya pada materi “Aku Mengenal Indonesiaku”, menuntut siswa untuk memahami simbol-simbol kenegaraan, lagu kebangsaan, dasar negara, dan semboyan nasional. Namun, materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa kelas 1 yang masih berfikir secara kongkret.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 4 Wonorejo, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks, dan papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan memiliki minat serta motivasi belajar yang rendah. Guru menyampaikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan antusiasme ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Masalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Minat belajar sendiri ialah sebuah dorongan dalam diri siswa untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suwandi et al. 2023). Sementara itu, motivasi belajar merupakan dorongan dari internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai sebuah tujuan (Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam 2024). Sejalan dengan itu menurut (Irawan, Haq, and Dina 2019) faktor lingkungan juga memiliki pengaruh besar terhadap munculnya motivasi tersebut. Sehingga minat dan motivasi belajar siswa memiliki hubungan yang erat, karena semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa untuk hasil yang baik.

Menurut Hamalik (2022), guru perlu menciptakan suasana belajar yang menantang, menarik, dan bermakna agar minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Dalam konteks ini media berbasis permainan seperti kartu UNO dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan antusiasme dan semangat belajar siswa. Sejalan dengan itu, menurut (Nurfadhillah et al. 2021), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Menurut (Mafruhah, Sulistiani, and Mustafida 2019) media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yakni belajar sambil bermain (Nurfadhillah et al. 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur permainan dan edukasi adalah kartu UNO berbasis permainan. Kartu UNO merupakan sebuah permainan populer dimana permainan dapat dimodifikasi menjadi alat bantu belajar yang menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, permainan kartu UNO dikembangkan dengan memuat konten materi “Aku Mengenal Indonesiaku” melalui pertanyaan dan tantangan yang harus dijawab oleh siswa selama bermain.

Media berbasis permainan (*game based learning*) sendiri adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur hiburan dan kompetisi dalam kegiatan belajar. Menurut (Lathifah, Rachmedita, and Ekwandari 2024), permainan mampu meningkatkan fokus, kerja sama, dan semangat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan keberhasilan media kartu UNO sebagai alat bantu belajar. (Ulfah et al. 2021) membuktikan bahwasannya media kartu UNO efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Harahap, Mujib, and Nasution 2022) yang menyatakan bahwa UNO math terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media kartu UNO berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo. Selain itu, media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan memfasilitasi pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa seperti logika, strategi, memori serta keterampilan sosial pada diri siswa. Kombinasi permainan serta pembelajaran dapat merangsang berbagai indera siswa sekaligus, yang berkontribusi secara langsung pada peningkatan pemahaman, ingatan serta memunculkan minat dan motivasi belajar yang ada pada diri siswa.

Lebih dari itu, media kartu UNO berbasis permainan bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan siswa terlibat secara langsung dalam materi yang dipelajari, maka siswa akan cenderung menunjukkan minat yang lebih tinggi serta mereka akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi melalui interaksi dengan media permainan. Selain itu, siswa juga memiliki dorongan untuk berkontribusi dalam kegiatan didalam kelas seperti berdiskusi, bertanya, serta berkolaborasi dengan teman-teman disekitarnya.

Oleh sebab itu, sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan diskusi dengan siswa dan proyek kolaboratif dapat sangat bermanfaat dikarenakan siswa mampu belajar untuk menghargai perbedaan pendapat antara dirinya dengan orang lain.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa metode pengembangan R&D (*Research & Development*). Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE, yang terdiri atas lima fase yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan ini dipilih karena menyediakan sebuah struktur yang jelas, sistematis, dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memudahkan peneliti dalam melakukan uji kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yakni pada tahun ajaran 2024/2025 yang tepatnya di SD Negeri 4 Wonorejo, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Subjek pada penelitian ini adalah 20 siswa kelas 1 yang terdiri 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku menggunakan pengembangan media kartu UNO berbasis permainan.

Proses pengembangan kartu UNO berbasis permainan dilakukan melalui lima tahap yang tidak dapat dipisahkan. pada tahap *Analysis* (Analisis), peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap kepala sekolah menggunakan, guru dan siswa melalui angket. Hasil observasi menunjukkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku dikarenakan pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim media visual. Tahap *Design* (Desain), tahap ini meliputi perancangan konsep kartu UNO yang disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain kartu mencakup warna, simbol, soal, dan instruksi permainan yang mengandung unsur nilai-nilai Pancasila. *Development* (Pengembangan), peneliti membuat media kartu UNO menggunakan art paper 310 gram berukuran 56 x 87 mm. Dimana pada setiap kartu berisikan soal, gambar dan simbol terkait materi Aku Mengenal Indonesiaku, dan pada kartu terdapat desain pengenalan budaya tradisional yang ada di sekitar siswa. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya dalam bentuk angket. Tahap *Implementation* (Implementasi), media yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan dalam bentuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1. Siswa diajak bermain dan belajar menggunakan kartu UNO berbasis permainan untuk mengukur peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. *Evaluation* (Evaluasi), hal ini dilakukan untuk memperbaiki

kekurangan media. Evaluasi akhir dilakukan melalui angket respon siswa, hasil perbandingan *pre-test* minat belajar siswa dan *post-test* minat belajar siswa, serta hasil perbandingan *pre-test* motivasi belajar siswa dengan *post-test* motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa dokumen, yakni observasi dimana hal ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara, dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan efektivitas media. Angket, digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa, mengukur minat dan motivasi belajar siswa, dan respon siswa terhadap media. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, catatan hasil validasi, serta data pendukung lainnya yang diperlukan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, angket minat dan motivasi belajar siswa, serta angket respon siswa terhadap media kartu UNO berbasis permainan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik dekriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif untuk menggambarkan respon, saran dan kritik mengenai media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengelompokkan data penelitian mengenai media pembelajaran kartu UNO dari ahli materi, ahli media, hasil *pre-test* minat belajar siswa dan *post-test* minat belajar siswa, hasil *pre-test* motivasi belajar siswa dan *post-test* motivasi belajar siswa, berdasarkan hasil angket yang menunjukkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan.

Penelitian ini akan dinyatakan berhasil apabila siswa menunjukkan mengalami peningkatan pada minat dan motivasi belajar dengan kategori ( $\geq 75\%$ ) pada hasil angket, dan terdapat perbedaan yang signifikan dalam analisis menggunakan uji-t.

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada peningkatan minat dan motivasi belajar siswa menggunakan media kartu UNO berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo. Latar belakang pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, interaktif, menyenangkan dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran sendiri pada umumnya masih cenderung bersifat abstrak, intuitif. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton, dan masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah.

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan terjadi adanya perubahan secara signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran kartu UNO berbasis permainan. Hal ini dikarenakan permainan kartu UNO berbasis permainan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa.

Menurut teori belajar konstruktif, siswa belajar lebih bermakna ketika mereka berpartisipasi aktif dalam menemukan konsep melalui pengalaman langsung (Muthma'innah 2023). Dalam konteks ini, permainan kartu UNO memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan sosial.

Selain itu, permainan ini menumbuhkan kompetisi sehat di antara siswa, yang menjadi faktor pendorong motivasi intrinsik. Setiap siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif agar dapat memenangkan permainan sambil memahami materi pelajaran. Peningkatan yang signifikan pada aspek minat dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Afriansyah, Arif, and Islam 2024) bahwa penggunaan media yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar intrinsik.

### **1. Kajian Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO**

Pengembangan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan yang disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku. Pada tahap perancangan (*Design*) menerjemahkan hasil analisis menjadi konsep desain media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan yang mengadopsi format kartu UNO. Setiap kartu didesain dengan memuat gambar yang menarik, pertanyaan-pertanyaan tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Desain kartu dilengkapi dengan simbol, warna, pertanyaan-pertanyaan, hukuman, dan peraturan permainan yang disesuaikan untuk mendorong interaksi, kerja sama, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Bagian-bagian yang dirancang meliputi cover (sampul) wadah, sampul yang menarik pada kartu UNO (Kartu Angka, kartu *reserve*, kartu *skip*, kartu bebas warna, kartu +2, kartu +4), kartu hukuman, kartu peraturan dan kartu jawaban yang memuat teks sederhana, simbol dan gambar khusus untuk memperkuat pemahaman konsep. Aturan permainan dipadukan dengan variasi kartu hukuman dan variasi tantangan dengan

menjawab pertanyaan yang ada pada kartu angka agar siswa lebih terlibat aktif. Selain itu, unsur interaktif dalam permainan seperti strategi, giliran bermain, berpikir kritis, dan kombinasi warna atau simbol yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam konteks perancangan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan, kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) sangat relevan. sebagai contoh, penelitian dari (Hasanah, Turmudi, and Jupri 2024) yang meneliti mengenai keterampilan TPACK guru di jenjang sekolah dasar hingga menengah, termasuk tantangan seperti akses teknologi dan persiapan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Desain media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan yang memuat aturan permainan, hukuman, teks sederhana, visual yang menarik, dan variasi strategi mencerminkan penerapan prinsip TPACK : konten (*content*) sesuai materi, pedagogi (*pedagogical*) yang mendukung keterlibatan aktif siswa, serta penggunaan teknologi (*technological*) dalam bentuk media fisik yang dilengkapi dengan visual atau unsur digital pendukung apabila memungkinkan.

Tahap pengembangan (*Development*) merealisasikan desain media produk media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan yang interaktif dan fungsional menggunakan *platform* canva. Seluruh pertanyaan dan teks pada kartu disisipkan menggunakan font dan tata letak yang ramah anak serta disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Elemen seperti visual atau gambar berhasil diintegrasikan. Produk yang telah jadi kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media atau desain untuk memastikan kelayakannya.

Setelah media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan selesai dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari segi materi pembelajaran yang terdapat pada produk. Proses validasi materi ini dilakukan oleh seorang ahli dibidang Pendidikan Pancasila, yang menilai sesuai dengan isi media dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian media kartu UNO berbasis permainan memperoleh presentase kelayakan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Sejalan dengan kriteria kelayakan yang dikemukakan oleh .(Seviana, Rosyida, and Atmoko 2022) yang menyatakan bahwa produk dikatakan layak apabila memperoleh hasil validasi antara 81%-100%, sehingga tidak memerlukan revisi besar Hal ini menunjukkan bahwasannya materi telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta penyajian pertanyaan, instruksi serta materi telah tersusun secara istematis sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas 1.

Berikutnya, peneliti melakukan validasi oleh ahli desain/media pembelajaran. Validasi ini dilakukan bertujuan untuk menilai kualitas media dari sisi teknis dan tampilan

media yang dikembangkan. Proses validasi media dilaksanakan oleh seorang ahli dibidang tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan memperoleh presentase keayakan sebesar 80% dan dikategorikan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan pancasila dengan beberapa revisi kecil.

Secara keseluruhan kedua hasil validasi dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan termasuk dalam kategori layak dan siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Dengan presentase ahli materi sebesar 92% dan presentase ahli media sebesar 80%, dimana media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi dan media serta dapat digunakan sebagai alternatif media yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku.

Setelah penerapan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku, peneliti melakukan penyebaran angket respon kepada 20 siswa kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo. Tujuan dari anget ini alah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap tampilan,kemudahan, serta daya tarik media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket reaspon siswa, diperoleh skor total sebesar 964 dari skor maksimal 1.000 dengan presentase 96,4%, dimana hal tersebut dikategorikan sebagai sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa respon siswa sangat positif, dimana siswa tampak sangat antusias dan bersemangat dalam menggunakan media kartu UNO berbasis permanan dalam pembelajaran. Sebagian siswa menyatakan bahwa media dini menarik, mudah digunakan, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan keseluruhan hasil respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari siswa. Media ini dinilai menarik dari segi tampilan visual, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan kesenangan siswa dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Rejeki 2022) menyatakan bahwa media pembeajaran yang menarik, interaktif dan dekat dengan dunia anak mampu meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa terhadap materi. Siswa aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu dan menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan visual media.

## ***2. Penggunaan Media Kartu UNO Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo***

Sebelum menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permaianan, peneliti terlebih dahulu melakukan penyebaran angket kepada 20 siswa kelas 1 di SD

Negeri 4 Wonorejo untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode konvensional. Dimana pada angket ini terdiri dari lima pernyataan yang berkaitan dengan kesenangan, ketertarikan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan rekapitulasi angket *pre-test* minat belajar siswa diperoleh total skor 356 dari skor maksimal 500, dengan rata-rata presentase 71,2% dan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa sudah baik, namun ada beberapa aspek yang harus ditingkatkan guna mencapai kategori sangat tinggi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan.

Adapun rincian hasil menunjukkan bahwasannya pada pernyataan pertama, “Saya senang belajar Pendidikan Pancasila dengan cara konvensional” diperoleh presentase sebesar 52% dengan kategori rendah, yang berarti sebagian besar siswa kurang menyukai pembelajaran dengan cara ceramah. Pernyataan kedua, “Saya selalu antusias waktu belajar dengan cara konvensional” mencapai 70% dengan kategori tinggi, yang menandakan bahwa sebagian siswa yang merasakan jenuh dan kurang antusias dalam belajar.

Selanjutnya, pernyataan ketiga “Saya suka bermain sambil belajar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru” memperoleh presentase sebanyak 85% dengan kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwasannya siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat aktif, interaktif, dan menyenangkan. Pada pernyataan keempat “Saya lebih memperhatikan pelajaran saat guru mengajar menggunakan cara konvensional”, mendapatkan presentase 65% dengan kategori tinggi. Dimana hal ini menandakan kurangnya fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terakhir, pernyataan kelima “Saya tertarik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan saat guru mengajar dengan cara konvensional” mencapai 80% dengan kategori tinggi, menggambarkan bahwa siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan minat belajar siswa dapat tercermin dari antusiasme para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti aktif menjawab pertanyaan, terlibat dalam permainan, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat (Nasution, Siregar, and Usnur 2021) bahwa minat belajar berhubungan erat dengan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasannya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung rendah. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat, serta lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional yang hanya berpusat kepada guru. Dengan demikian, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan seperti media pembelajaran

kartu UNO berbasis permainan, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

Setelah menerapkan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo, berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.7, diperoleh total skor 484 dari skor maksimal 500, dengan rata-rata presentase 96,8% yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan.

Secara rinci, pernyataan pertama “Saya senang belajar ketika menggunakan kartu UNO” memperoleh skor 96% dengan kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Pernyataan kedua, “Saya selalu antusias waktu belajar jika kita akan menggunakan kartu UNO” memperoleh skor 95%, yang menandakan bahwa penggunaan media kartu UNO mampu membangkitkan rasa antusias dan semangat belajar siswa.

Selanjutnya, pernyataan ketiga “Saya merasa senang ketika teman ikut bermain kartu UNO saat belajar” memperoleh skor 97% dengan kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang melibatkan permainan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan semangat belajar siswa. Pada pernyataan keempat “Saya lebih memperhatikan pembelajaran saat menggunakan kartu UNO” diperoleh skor 98% menunjukkan bahwa menjadi lebih fokus dan memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung. Terakhir, pernyataan kelima “Saya ingin bermain kartu UNO lagi di sekolah saat belajar” juga memperoleh skor 98%, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi untuk belajar menggunakan kembali media tersebut.

Minat belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori sangat tinggi dalam pernyataan negatif, menjadi kategori sangat tinggi dengan presentase 83,4% menjadi 96,8%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkat secara signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan. Siswa menunjukkan sikap antusias, aktif dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media kartu UNO terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari hasil diatas menunjukkan pencapaian efektivitas media pembelajaran kartu UNO ditunjukkan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa dari *pre-test* minat belajar siswa sebelum menggunakan media kartu UNO berbasis permainan dan *post-test* minat belajar siswa sesudah menggunakan media kartu UNO berbasis permainan.

Setelah dilakukan *pre-test* untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar siswa, selanjutnya dilaksanakan *treatment* atau pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan. Melaksanakan *treatment* atau pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan, setelah perlakuan tersebut dilakukan kegiatan *post-test* guna mendapatkan data peningkatan hasil minat belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata hasil *pre-test* minat belajar siswa adalah 71,2% dan setelah implementasi media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan hasil rata-rata *post-test* minat belajar siswa meningkat menjadi 96,8%.

Dari kajian diatas dapat kita ketahui bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dari 71,2% menjadi 96,8%. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* minat belajar siswa dan *post-test* minat belajar siswa yang diuji melalui uji-t dengan menggunakan Microsoft Excel 2010 for Windows dinyatakan bahwa nilai signifikansi (*paired two sample for means*) kemampuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku adalah hasil t-hitung terbukti lebih besar dari t-tabel yaitu t-hitung sebesar  $18,55 \geq$  t-tabel sebesar 2,093. Dari uji-t dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku yang dikembangkan dapat dikatakan efektif secara signifikan.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui keterlibatan secara aktif siswa dalam pembelajaran. Pada saat *pre-test* minat belajar siswa, siswa cenderung kurang antusias dan menunjukkan minat yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Namun, setelah siswa diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan, siswa menjadi lebih semangat, tertarik, serta terdorong untuk menyelesaikan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk permainan.

### **3. Penggunaan Media Kartu UNO Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SD Negeri 4 Wonorejo**

Sebelum menggunakan produk media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku yang disebarkan kepada 20 siswa kelas 1 SD Negeri 4 Wonorejo, diperoleh skor total sebesar 380 dari skor maksimal 500, dengan presentase sebesar 76% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila meskipun pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Secara rinci, pernyataan pertama “Belajar menggunakan media konvensional membuat saya ingin belajar lebih giat” diperoleh presentase sebesar 75% dengan kategori tinggi, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah menunjukkan semangat dan minat belajar yang baik. Namun, hasil ini juga

mengindikasinya bahwasannya media tersebut belummampu sepenuhnya memaksimalkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pernyataan kedua “Saya berusaha memahami materi dengan mendengarkan penjelasan guru” memperoleh presentase sebesar 72% dengan kategori yang tinggi, hal ini menunjukkan meskipun pembelajaran dianggap kurang menarik, namun motivasi belajar siswa masih baik. Meskipun demikian, media pembelajaran yang lebih menarik diperlukan untuk mempertahankan semangat belajar. Pernyataan ketiga “Saya berusaha bertanya terkait materi yang diberikan oleh guru dengan semangat” memperoleh presentase 88% dengan kategori sangat tinggi, menandakan bahwa siswa menunjukkan sikap positif yakni berani untuk berpartisipasi dan sikap aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru sebagai bentuk rasa ingin tahu serta semangat dalam memahami materi yang dipelajari. Namun dalam hal ini siswa juga membutuhkan variasi dalam proses pembelajaran agar lebih termotivasi.

Pernyataan keempat “Saya merasa senang jika bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru” mendapatkan presentase 88% dengan kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik. Siswa merasa bangga dan bersemangat ketika menjawab pertanyaan guru menandakan adanya rasa percaya diri dan kepuasan dalam proses belajar. Sedangkan pernyataan kelima, “Saya mendengarkan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung” memperoleh presentase 75% dengan kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang baik, ditandai dengan kesungguhan siswa dalam memperhatikan dan memahami penjelasan guru. Namun, hasil ini juga mengindikasikan bahwasannya perhatian siswa masih dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Dari hasil angket masih ditemukan bahwa sebagian siswa merasa bosan dan kurang bersemangat ketika pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional. Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah baik, namun masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih optimal seperti penggunaan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan untuk mendorong motivasi belajar siswa agar dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu UNO diharapkan dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, kepercayaan diri siswa, keberanian siswa dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengetahui Indonesiaku, diperoleh skor total 491 dari skor maksimal 500, dengan presentase rata-rata sebesar 98,2% yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih antusias, bersemangat, dan memotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara rinci, pernyataan pertama “Pembelajaran menggunakan kartu UNO membuat saya ingin belajar lebih giat” memperoleh presentase 97%, dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa termotivasi untuk belajar lebih sungguh-sungguh karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pernyataan kedua “Saya berusaha memenangkan permainan dengan menjawab pertanyaan dengan benar” memperoleh presentase 99% dengan kategori sangat tinggi. Artinya, siswa memiliki semangat berkompetisi yang positif dalam menjawab pertanyaan agar dapat memenangkan permainan, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan ketiga “Ketika saya salah menjawab, saya tertantang untuk berusaha lagi karena ingin lebih baik” memperoleh presentase 97% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat pantang menyerah pada siswa untuk terus belajar.

Pernyataan keempat “Saya merasa bangga jika dapat menjawab atau menang dalam permainan kartu UNO” memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat tinggi. Artinya, keberhasilan dalam menjawab pertanyaan membuat siswa merasa bangga dan semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Terakhir, pernyataan kelima “Saya suka diberikan hadiah stiker, poin, atau pujian saat bermain kartu UNO” memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian penghargaan atau reward sederhana dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan, motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat dari kategori sangat tinggi dengan presentase 90,4% menjadi 98,2%. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar dari (Pratama 2024) yang menyatakan bahwasannya motivasi menjadi pendorong internal maupun eksternal yang menggerakkan diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan sangat efektif dalam menumbuhkan antusiasme, semangat kompetisi, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku.

Pencapaian efektivitas media pembelajaran kartu UNO terlihat dari adanya peningkatan hasil motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui perbandingan antara hasil *pre-test* motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media kartu UNO berbasis permainan dan *post-test* motivasi belajar siswa setelah menggunakan media kartu UNO

berbasis permainan. Perbandingan ini menggambarkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan yang dikembangkan.

Pada tahap awal, dilakukan *pre-test* untuk memperoleh data mengenai tingkat motivasi siswa. Setelah itu, dilaksanakan *treatment* atau pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan sebagai perlakuan awal (*treatment* pertama). Selanjutnya, diberikan *treatment* kedua berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan. Setelah kegiatan tersebut, dilakukan kegiatan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata skor *pre-test* motivasi belajar siswa adalah 76%, sedangkan setelah penerapan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan pada *post-test* motivasi belajar siswa, rata-rata skor meningkat menjadi 98,6%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan dari sebelum hingga sesudah menggunakan media pembelajaran kartu UNO.

Hasil peningkatan motivasi belajar tersebut diperkuat melalui uji-t (*paired two sample for means*) menggunakan Microsoft Excel 2010 for Windows dimana diperoleh nilai t-hitung sebesar  $22,37 \geq t\text{-tabel}$  sebesar 2,093. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesiaku efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan ini terjadi dikarenakan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada saat *pre-test* motivasi belajar siswa, siswa terlihat kurang antusias dan motivasinya belum optimal. Namun, setelah diterapkan *treatment* menggunakan media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan, siswa menjadi lebih semangat, antusias, serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan soal yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik.

Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar pada (Afriana and Prastowo 2022) yang menyatakan bahwa motivasi dapat meningkat apabila sebuah proses belajar dikemas dengan menarik, menimbulkan tantangan, serta memberikan pengalaman menyenangkan bagi diri siswa. Selain itu, sesuai dengan hal tersebut pada (Sari and Harjono 2021), media pembelajaran yang tepat mampu menumbuhkan sebuah minat, meningkatkan perhatian, serta memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan mengenai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran kartu UNO ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan (Roissuttaqlah 2022) tentang pengembangan media pembelajaran berupa kartu UNO untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya dimana media kartu UNO secara signifikan meningkatkan hasil belajar

siswa, mirip dengan uji-t pada penelitian ini. Selain itu, (Eka Rosita Sari., Rohman, and Effendi 2022) dalam penelitiannya juga menunjukkan tingkat kepraktisan media.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu UNO berbasis permainan terbukti efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 4 Wonorejo. Pembelajaran yang diintegrasikan dengan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa yang semula cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih aktif, antusias, dan berani berpartisipasi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi, angket, serta analisis uji-t, diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media kartu UNO berbasis permainan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan keterlibatan afektif dan psikomotor siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif seperti kartu UNO relevan untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran yang menuntut interaksi aktif dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya hasil penelitian ini merekomendasikan agar pendidik lebih kreatif dalam memanfaatkan media permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan bermakna. Guru tidak lagi berperan sebatas penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi, bekerja sama, dan belajar secara kontekstual. Media kartu UNO berbasis permainan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang mendukung konsep Merdeka Belajar dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk pengembangan selanjutnya, media ini dapat dimodifikasi dan diterapkan pada berbagai materi serta mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS dan lainnya dengan menyesuaikan konten pada kartu UNO terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media kartu UNO diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih luas, bervariasi, dan berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas serta efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

#### **Daftar Rujukan**

Afriana, Santy, and Andi Prastowo. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 22(1): 41.

- Afriansyah, Ardi, Dikdik Baehaqi Arif, and Kireida Rona Islam. 2024. "Development of Civics Learning through COLAKTRA ( Congklak Nusantara ) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media." *Journal of Insan Mulia Education* 2(1): 10–18.
- Eka Rosita Sari., Fatkhur Rohman, and Effendi Effendi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Uno Physics Card Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Materi Gaya Dan Hukum Newton." *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher* 3(1): 1–6.
- Ersanda, Privera Ajeng. 2022. "Eksistensi Pemikiran John Dewey Dalam Pendidikan Di Indonesia." *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah* 4(2): 134–40.
- Harahap, Maymuna, Abdul Mujib, and Amanda Syahri Nasution. 2022. "Pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar." *Jurnal All Fields of Science J-LAS* 2(1): 209–17. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>.
- Hasanah, Nur Riski, Turmudi, and Al Jupri. 2024. "Investigation of TPACK Skills of Elementary to Secondary School Teachers in the Context of Educational Technology: Profile and Challenges." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10(7): 3894–3904.
- Hasbullah. 2020. "Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis)." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10(1): 1–21.
- Irawan, Roni, Azhar Haq, and Lia Nur Atiqoh Bela Dina. 2019. "UPAYA GURU PAI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTS HASYIM ASY'ARI KOTA BATU." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 4(Volume 4 Nomor 6 Tahun 2019): 0–5.
- Lathifah, Nuri Muthi, Valensy Rachmedita, and Yustina Sri Ekwandari. 2024. "Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 Di SMAN 1 Sukoharjo." *Artrfak* 11(April): 129–38.
- Mafruhah, Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. 2019. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI (KAHOOT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAI AL-MAARIF SINGOSARI MALANG." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan* 4(Volume 4 Nomor 7 Tahun 2019). <https://share.google/iu26ganeeG7b1d1Wt>.
- Muthma'innah, Muthma'innah. 2023. "Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan." *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education* 3(1): 73–83.

- Nasution, Atikah Ahraini, Rini Wahyuni Siregar, and Uswatun Hasanah Usnur. 2021. "Hubungan Persepsi Siswa Tentang Kepribadian Guru Fiqih Dengan Minat Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Al Washliyah Bandar Rejo Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun." *ALACRITY: Journal of Education* 1(2): 78–89.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Pratama, Indra Gunawan. 2024. "Kunci Sukses Pembelajaran Efektif: Tinjauan Systematic Literature Review Memahami Hubungan Gaya Kognitif, Regulasi Diri, Dan Motivasi." *Psycho Aksara : Jurnal Psikologi* 2(1): 73–79.
- Raichanah, Nasywa, and Fatma Ulfatun Najicha. 2023. "Peran Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Hoax." *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 12(2): 122–28.
- Rejeki, Meiyeen Dwi. 2022. "Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2(1): 64–70.
- Roissuttaqlah, M. Faiq. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran BerupaKartu UNO Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Mkanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember." *Braz Dent J.* 33(1): 1–12.
- Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(1): 122.
- Seviana, Ranida, Fatiya Rosyida, and Riskananda Adekanti Atmoko. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Tata Surya." *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* 6(2): 198–208.
- Susilawati, Wiwik Okta. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." 09(September).
- Suwandi, Ferina Putri Ery et al. 2023. "Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1(1): 57–66.
- Ulfah, Tri Azizah., Eva Ari. Wahyuni, Nurtamam, and Mohammad Edy. 2021.

“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya* 3(3): 955–61. <https://osf.io/qt4mv>.

Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. 2024. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3): 61–68.