



Pengembangan Media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Fathia Rosyida^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*fathia.22259@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-03-2026

Accepted: 20-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Betet menunjukkan motivasi belajar siswa yang masih rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Betet melalui pengembangan media PAKAI (Papan Kayu Interaktif). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluasi) untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas IV SD Negeri Betet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKAI memiliki desain yang menarik dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sejumlah 94% dan ahli media mendapatkan persentase 88,3% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Respon siswa menunjukkan persentase sejumlah 90,9%, sedangkan respon guru menunjukkan persentase 97,7% yang termasuk kategori "Sangat Praktis". Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pre-angket 0,209 dan post-angket 0,394. Uji-t memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media PAKAI. Selain itu, uji N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,8640 dengan kategori "Tinggi". Oleh karena itu, media PAKAI layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: Media PAKAI, Keragaman Budaya Indonesia, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Social studies learning on the topic of Indonesian Cultural Diversity in grade IV of SD Negeri Betet shows that students' learning motivation is still low due to the use of less varied and interactive learning media. This study aims to improve the learning motivation of grade IV students of SD Negeri Betet through the development of PAKAI (Interactive Wooden Board) media. This study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the media developed. The research subjects were 15 grade IV students of SD Negeri Betet. The results of the study show that PAKAI media has an attractive design and can be used to improve students' learning motivation on the topic of Indonesian Cultural Diversity. The results of the validation by material experts obtained a percentage of 94% and media experts obtained a percentage of 88.3% which is included in the "Very Valid" category. Student responses showed a percentage of 90.9%, while teacher responses showed a percentage of 97.7% which is included in the "Very Practical" category. The results of the normality test showed that the data were normally distributed with a pre-questionnaire significance value of 0.209 and a post-questionnaire significance of 0.394. The t-test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, which indicates an increase in student learning motivation after using PAKAI media. In addition, the N-Gain test obtained an average of 0.8640 with the category of "High". Therefore, PAKAI media is suitable for use as an alternative social studies learning media in elementary schools.

Keywords: PAKAI Media, Indonesian Cultural Diversity, Learning Motivation.

Pengutipan APA:

Rosyida, F., & Rachmadyanti, P. (2026). Pengembangan Media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman serta proses pembelajaran yang mampu mendukung siswa dalam mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Melalui pendidikan, kemampuan siswa baik dalam aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan diharapkan dapat berkembang sehingga memberikan manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa, karena melalui pendidikan setiap individu dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya (Oktaviani et al., 2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diberikan kepada siswa. IPS dipandang memiliki peran penting karena melalui pembelajaran tersebut siswa dibekali kemampuan untuk hidup bermasyarakat di lingkungannya masing-masing. Sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dan membutuhkan satu sama lain, siswa perlu diberikan pemahaman mengenai ilmu sosial yang tercakup dalam pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial hingga mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, diperlukan upaya yang tepat dalam merancang pembelajaran IPS yang menarik dan bermakna, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Hopeman et al., 2022).

Dalam pembelajaran IPS, terdapat salah satu ruang lingkup materi yaitu Keragaman Budaya Indonesia. Materi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang tidak hanya menekankan pada pengenalan Keragaman Budaya Indonesia, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Dalam capaian pembelajarannya, siswa tidak hanya diajak untuk mengenali keberagaman budaya tersebut, tetapi juga menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa didorong untuk memahami bagaimana perbedaan budaya dapat menjadi kekuatan dalam mempererat persatuan, sekaligus berpotensi menimbulkan konflik jika tidak disikapi dengan bijak (Rusydah & Saragih, 2025).

Motivasi belajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam maupun dari luar siswa yang ditandai dengan adanya keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun, memiliki perhatian dan konsentrasi yang baik selama pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung mudah bosan dan kurang memperhatikan kegiatan belajar (R. Rahmawati & Saputra, 2022). Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu melibatkan siswa secara

aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, sedangkan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran (Anggraini & Sukartono, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Betet pada tanggal 13 Juni 2025, ditemukan bahwa kendala utama dalam pembelajaran IPS disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas pada buku untuk menyampaikan materi. Dalam buku tersebut, materi disajikan dalam bentuk teks panjang dan tabel yang berisi nama-nama Keberagaman Budaya Indonesia. Selain buku, materi juga disajikan dalam gambar keberagaman budaya Indonesia yang ditayangkan melalui proyektor. Kondisi tersebut menyebabkan siswa sering merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung serta kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa pembelajaran IPS memerlukan media yang lebih konkret, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, sedangkan media yang lebih interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Ramadhani et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Hendi et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik. Sejalan dengan penelitian tersebut (Nurfritiani & Mukhlis, 2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu (S et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media digital. Selain itu, pengembangan media pembelajaran konkret pada materi Keragaman Budaya Indonesia yang mampu melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas motorik masih terbatas. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung membutuhkan media yang bersifat konkret dan memungkinkan mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik. Penggunaan media konkret dapat membantu siswa membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dapat

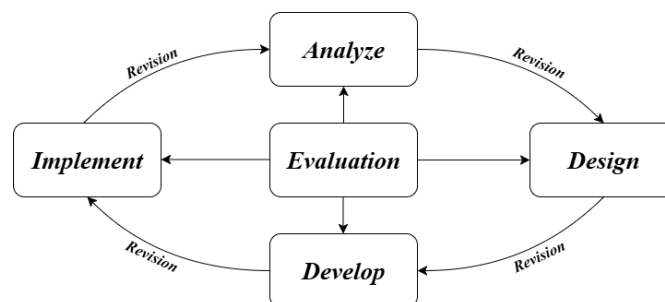
berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran, sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran dapat meningkat (Adhiyah, 2023).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) sebagai media pembelajaran berbasis papan kayu yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia. Kebaruan media ini terletak pada penggunaan papan kayu interaktif yang memadukan unsur visual, aktivitas motorik, dan keterlibatan langsung siswa melalui kegiatan mengamati, menyentuh, menyusun, serta mencocokkan kartu budaya Indonesia. Media ini tidak hanya menghadirkan visualisasi budaya Indonesia secara konkret, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) sebagai media pembelajaran konkret dan interaktif pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PAKAI yang valid, praktis, dan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) pada materi Keragaman Budaya Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, serta dilengkapi dengan proses evaluasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Betet yang berjumlah 15 siswa. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Tahap *Analyze* merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dan juga analisis materi dan kurikulum. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun materi pembelajaran, merancang konsep media, serta membuat storyboard sebagai pedoman pengembangan produk. Pada tahap ini, media PAKAI dirancang dalam bentuk papan kayu interaktif berukuran 45 cm x 40 cm yang dilengkapi dengan kartu keragaman budaya, kartu fakta budaya, dan kartu soal evaluasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran kelompok. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai rancangan yang telah dibuat. Media ini terdiri atas satu papan utama berukuran 45 cm x 40 cm, terdapat 42 kartu keragaman budaya dari beberapa provinsi, 42 kartu fakta budaya, dan 20 kartu soal. Penggunaan media diawali dengan siswa bekerja secara berkelompok untuk mengamati kartu keragaman budaya, kemudian mencocokkannya dengan kartu fakta budaya dan menyusunnya pada papan kayu yang telah disediakan. Selanjutnya siswa mendiskusikan hasil penyusunan dan menjawab kartu soal secara berkelompok. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pada peserta didik. Tahap terakhir, *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif untuk memperbaiki serta mengetahui tingkat keberhasilan media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, lembar validasi, angket respon guru, angket respon siswa, serta angket motivasi belajar. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur tingkat kevalidan media, angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media, serta angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur keefektifan media. Angket motivasi belajar terdiri atas 10 butir pernyataan yang disusun dengan mengadaptasi indikator motivasi belajar dari penelitian terdahulu dan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Skor minimum yang dapat diperoleh siswa adalah 10, sedangkan skor maksimum adalah 50. Angket ini digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media PAKAI. Analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data, kemudian uji t (paired sample t-test) digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selanjutnya uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media.

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research dan Development) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran PAKAI (Papan Kayu Interaktif) pada materi keragaman budaya Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tahapan model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap analyze dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran IPS di kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku dan gambar sederhana sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa secara interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Selain itu, keterbatasan media konkret juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kurang optimalnya proses pembelajaran.

Tahap design dilakukan dengan merancang materi, media, serta storyboard sebagai pedoman pengembangan produk. Materi disusun berdasarkan capaian pembelajaran kurikulum merdeka pada materi keragaman budaya Indonesia, sedangkan media dirancang dalam bentuk papan kayu interaktif yang dilengkapi kartu budaya, kartu fakta, dan kartu soal berbasis aktivitas kelompok.

Tahap development merupakan proses pembuatan media PAKAI berdasarkan rancangan yang telah disusun. Media yang telah dikembangkan digunakan sebagai sarana pembelajaran kelompok yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi keragaman budaya Indonesia. Berikut gambar media yang sudah dikembangkan



Gambar 2. Media PAKAI

Media PAKAI dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, menyusun, dan berdiskusi secara kelompok. Penyajian komponen media secara visual dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung diharapkan dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kevalidan media PAKAI diperoleh melalui uji validasi ahli materi dan ahli media sebelum media digunakan dalam pembelajaran, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan

Validasi	Skor	Persentase		Kriteria
Validasi Media	53	88,3%		Sangat Valid
Validasi Materi	47		94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tersebut, media PAKAI dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, seperti penyederhanaan kalimat materi serta perbaikan tampilan media.

Tahap implementation dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Betet yang berjumlah 15 siswa. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa serta uji keefektifan melalui pre-angket dan post-angket motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Skor	Persentase		Kriteria
Siswa	682	90,9%		Sangat Praktis
Guru	44		97,7%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PAKAI sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media mudah dioperasikan dan membantu penyampaian materi. Sementara itu siswa merasa bahwa media menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi karagaman budaya indonesia.

Selanjutnya keefektifan media dianalisis menggunakan data pre-angket dan post-angket motivasi belajar siswa. Data terlebih dahulu diuji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain. Berikut hasil dari uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-angket	.169	15	.200*	.922	15	.209
Post-angket	.142	15	.200*	.941	15	.394

*. This is a lower bound of the true significance.

*. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pre-angket sebesar 0,209 dan post angket sebesar 0,394. Uji Shapiro Wilk dipilih karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50 ($n=15$). Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data pre-angket dan post-angket dinyatakan berdistribusi normal. Setelah memenuhi syarat normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media PAKAI.

Tabel 4. Hasil Paired Sampel T-test
Paired Sample Test

		Paired Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-angket – Post-angket	18.867	1.506	.389	19.700	18.033	-48.534	14	.001

Selanjutnya hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media PAKAI.

Tabel 5. Hasil Uji N-gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	15	.76	1.00	.8640	.07501
Ngain_Persen	15	76.00	100.00	86.4037	7.50100
Valid N (listwise)	15				

Interpretasi hasil angket motivasi belajar didasarkan pada skor minimum 10 dan skor maksimum 50 yang diperoleh dari 10 butir pernyataan menggunakan skala Likert 5 poin.

Tabel 3. Hasil Nilai Pre-angket dan Post-angket

Inisial Nama	Nilai Pre-angket	Nilai Post-angket	N-Gain	Kriteria
AAPF	30	48	0,90	Tinggi
AAM	27	46	0,82	Tinggi
FH	26	47	0,87	Tinggi
FZZ	28	46	0,81	Tinggi
HAA	25	48	0,92	Tinggi
MFA	29	47	0,85	Tinggi
MAH	27	45	0,78	Tinggi
MAR	25	44	0,76	Tinggi
NZM	28	45	0,77	Tinggi
RPAS	30	50	1,00	Tinggi
RAA	26	45	0,79	Tinggi
RPM	30	48	0,90	Tinggi
VES	31	50	1,00	Tinggi
VAR	29	47	0,85	Tinggi
ZAP	30	48	0,90	Tinggi

Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8640 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media PAKAI dengan kategori N-gain tinggi.

Tahap evaluation dilakukan pada setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi. Evaluasi digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, valid secara isi dan desain, praktis digunakan, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, selama implementasi ditemukan kendala berupa siswa berebut kartu saat kegiatan berkelompok, sehingga dilakukan perbaikan dengan pembagian peran dalam kelompok agar pembelajaran lebih terarah.

PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media PAKAI memenuhi kriteria sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya indonesia. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kevalidan tersebut didukung oleh kesesuaian isi materi dengan materi keragaman budaya indonesia, penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, serta penyajian aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nursy et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang valid harus memenuhi isi dan konstruk, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi yang dituju serta kesesuaian desain media dengan prinsip-prinsip pembelajaran.

Kevalidan media PAKAI juga didukung oleh desain media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan papan kayu interaktif, kartu budaya, dan kartu fakta budaya memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas mengamati, menyusun, dan mencocokkan informasi budaya indonesia. Menurut (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024) pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penyajian materi dalam bentuk visual dan aktivitas interaktif pada media PAKAI membantu siswa memahami konsep keragaman budaya indonesia secara lebih konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pentianasari et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran IPAS memperoleh kategori sangat valid karena materi dan desain media disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Septiana et al., (2023) juga memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan cenderung memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Dengan demikian, media PAKAI yang dikembangkan sudah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan desain sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya indonesia.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media PAKAI memperoleh persentase sebesar 97,7% dari respon guru dan 90,9% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Faradayanti & Agung, (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna dan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan dan rancangan pengembangannya. Kepraktisan media didukung oleh desain media yang sederhana, petunjuk penggunaan yang jelas, serta penggunaan komponen media yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media PAKAI dirancang dalam bentuk papan kayu interaktif yang dilengkapi kartu budaya dan kartu fakta budaya sehingga memudahkan siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas mencari, mencocokkan, dan menyusun kartu budaya dapat dilakukan dengan mudah tanpa memerlukan perangkat elektronik maupun akses internet. Selain itu penggunaan gambar dan informasi budaya yang disajikan secara visual membantu siswa memahami materi keragaman budaya indonesia dengan lebih mudah. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (A. D. Rahmawati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memperoleh kategori sangat praktis karena mudah digunakan dan mendapat respon positif dari guru maupun siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan media menjadi salah satu faktor penting

dalam mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, kepraktisan media PAKAI menunjukkan media dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran serta mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik dan menyenangkan.

Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia setelah penggunaan media PAKAI. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PAKAI. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,8640 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PAKAI berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada subjek penelitian yang diteliti. Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena media PAKAI tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas mencari kartu budaya, mencocokkan kartu budaya dengan kartu fakta budaya, menyusun kartu pada papan kayu, berdiskusi dan menjawab pertanyaan bersama kelompok, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih antusias, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku dan gambar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (V. Rahmawati & Perdana, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membuat siswa lebih aktif, antusias, dan bersemangat selama proses pembelajaran sehingga motivasi siswa meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Khotimah & Wahyuningtyas, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Selain itu penelitian Hasil penelitian Arini et al., (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Vidergor, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan keterlibatan aktif siswa mampu meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyajian materi, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menciptakan interaksi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media PAKAI tidak hanya efektif sebagai sarana penyampaian materi keragaman budaya indonesia, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas motorik, kerja sama kelompok, dan pengalaman belajar yang lebih konkret.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media PAKAI (Papan Kayu Interaktif) pada materi Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar, melalui tahapan model ADDIE yang meliputi *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKAI memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media PAKAI memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui pemanfaatan komponen visual dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Dengan demikian, media PAKAI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Manfaat praktis penelitian ini menunjukkan bahwa media PAKAI dapat digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang mudah diterapkan tanpa memerlukan perangkat elektronik maupun akses internet. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan media PAKAI sebagai salah satu media pembelajaran berbasis aktivitas yang mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memperkaya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media PAKAI pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menguji penggunaannya pada jumlah subjek yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas media secara lebih mendalam. Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, media PAKAI hanya dikembangkan pada materi Keragaman Budaya Indonesia sehingga perlu dilakukan pengembangan pada materi IPS lainnya. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat dibandingkan secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2081–2090.
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298–310. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.60477>
- Novitasari, K., & Rachmadyanti, P. (2025). *Pengembangan Media Aplikasi Jedasia (Jelajah Budaya Indonesia) Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 13.
- Nurfitriani, A., & Mukhlis, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Arindama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sd. 09.
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEDunesa*, 12(3), 698–719.
- Oktaviani, D. L., Sumardi, S., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 145–153.
- Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506.
- Putra, D. A., & Martati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506.
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Siar” Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2584–2593.
- Rahmawati, R., & Saputra, H. H. (2022). Hubungan Keterampilan Bertanya Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan*. 8.
- Ramadhani, A. Z., Setiani, Y., & Pamungkas, A. S. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran E-comic Berbantuan Pixton terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa*. 8.
- Rusydah, I. A., & Saragih, R. G. A. (2025). Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Kesadaran Multikultural pada Siswa SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Education & Learning*, 5(1), 22–30.
- S, N. I. P., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 579–593.
- Safa’at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367.
- Septiana, M. D., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Pengembangan Media Pakebu (Papan Keanekaragaman Budaya) Materi Ips Kelas Iv Sd 03 Penadaran Gubug. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. *Computers & Education*, 166, 104156.