

PENERAPAN MEDIA KATANO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 24 MALANG

P. Aprelia Nadhifah¹, S. Wagistina², E. Hartatiek³

¹Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang

²Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang

³Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Malang, Malang

e-mail: putri.aprelia.2431749@students.um.ac.id, Satti.wagistina.fis@um.ac.id,
ellyhartatiek@smpn24-mlg.sch.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan media pembelajaran Katano, yaitu modifikasi permainan kartu UNO yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas VII G SMPN 24 Malang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media Katano. Pada pra siklus, sebagian besar siswa berada dalam kategori motivasi rendah. Pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih ada siswa yang kurang aktif. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, sebanyak 85% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi, dan hanya 3% yang masih tergolong rendah. Penerapan media Katano terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mendukung pencapaian indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa dalam pelajaran IPS. Media Katano terbukti mampu memenuhi enam indikator motivasi belajar menurut teori Hamzah B. Uno, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita, penghargaan terhadap diri, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media Katano dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Kata kunci: : Motivasi belajar, IPS, Media Katano, Pembelajaran Interaktif, Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to enhance students' learning motivation in Social Studies through the implementation of Katano media a modified version of the UNO card game adapted to Social Studies content. The method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 33 seventh-grade students at SMPN 24 Malang. The results showed a significant increase in students' learning motivation after using the Katano media. In the pre-cycle stage, most students were in the low motivation category. In the first cycle, motivation improved, but some students remained less active. After revisions in the second cycle, 85% of students demonstrated high motivation, with only 3% remaining in the low category. The application of Katano media proved effective in creating a fun and interactive learning environment and supported the achievement of learning motivation indicators as proposed by Hamzah B. Uno. This media serves as an innovative alternative to increase student engagement and enthusiasm in Social Studies learning. Katano media has been proven to be able to meet six indicators of learning motivation according to Hamzah B. Uno's theory, namely the desire and will to learn, the drive and need to learn, hopes and ideals, self-esteem, a conducive learning environment, and interesting and enjoyable learning activities. Thus, Katano media can be used as an innovative alternative in social studies learning to increase students' learning motivation effectively.

Keywords : Learning Motivation, Social Studies, Katano Media, Interactive Learning, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan. Namun, meskipun sistem pendidikan sudah berkembang pesat, tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan semakin kompleks, terutama dalam hal menjaga keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah kemampuan guru untuk mengenali karakteristik belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPS, peserta didik memiliki beragam gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang dominan digunakan masih bersifat satu arah dan tidak menyesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam tersebut. Akibatnya, permasalahan utama yang masih sering ditemui adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. Motivasi yang rendah sering kali berhubungan dengan kecenderungan siswa untuk tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, kurangnya minat terhadap materi yang diajarkan, serta berkurangnya rasa percaya diri dalam mengikuti kegiatan akademik (Sari & Sulaeman, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan tidak memiliki keinginan untuk menguasai materi pelajaran (Hidayah & Nugraheni, 2020).

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Hamzah B. Uno (2013) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut : (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) Adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) Adanya lingkungan yang baik, dan (6) Adanya kegiatan yang menarik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong yang membuat siswa melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari belajar dapat tercapai. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keenam indikator tersebut menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru. Ketika salah satu atau beberapa indikator tersebut tidak terpenuhi, maka kemungkinan besar motivasi belajar siswa akan menurun. Sebagai contoh, lingkungan belajar yang tidak mendukung atau metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam mempelajari materi IPS. Hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berdasarkan pengalaman mengajar dan hasil observasi di SMPN 24 Malang, ditemukan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati siswa. Siswa cenderung menunjukkan ketidaktertarikannya saat pembelajaran IPS berlangsung, hal ini ditandai dengan tingkat partisipasi yang rendah, siswa cepat merasa bosan, bahkan mengantuk saat pelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum mencapai hasil yang optimal. Kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran ini yakni guru masih dominan menggunakan pendekatan *teacher centered* dengan teknik ceramah.

IPS sendiri merupakan mata pelajaran penting yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar siswa mampu memahami dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta memiliki keterampilan untuk menghadapinya. Namun, jika proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan tidak menyentuh konteks kehidupan siswa, maka siswa akan sulit menghayati dan memahami makna dari materi tersebut dan akan kesulitan mengaitkan konsep-konsep sosial dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga materi pelajaran

terasa asing dan tidak relevan. Akibatnya, siswa kehilangan minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam konteks ini, media pembelajaran memainkan peran penting untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya mendengar penjelasan guru serta dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap membosankan dan sulit, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyak siswa menganggap IPS sebagai pelajaran yang sulit dan kurang relevan dengan kehidupan mereka, yang akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi untuk mempelajari materi tersebut (Hidayah & Nugraheni, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam penyampaian materi IPS yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah media berbasis permainan, seperti Kartu kata Uno. Media Katano merupakan media permainan kartu yang dimodifikasi dari permainan Uno dan disesuaikan dengan materi-materi yang ada dalam mata pelajaran IPS. Dengan penerapan media Katano, siswa dapat lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, yang pada nantinya dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Penelitian oleh Hidayat & Nuraeni (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan seperti Kartu Kata Uno dapat meningkatkan antusiasme siswa, mengurangi kecemasan, dan mendorong kolaborasi antara siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media Kartu kata Uno sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Diharapkan bahwa dengan penerapan media ini, siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang merupakan jenis penelitian dimana guru melakukan tindakan tertentu terhadap peserta didik di kelas. Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran serta respons peserta didik terhadap tindakan tersebut melalui observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik melalui analisis data tes dan angket. Tujuan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari apa yang dilakukan guru terhadap murid yang menjadi bagian dari penelitian.

Orang atau kelompok yang menjadi sumber informasi dalam sebuah penelitian disebut subjek penelitian. Menurut Arikunto (2016), subjek penelitian adalah orang, peristiwa, atau hal yang menjadi sumber data karena berhubungan langsung dengan hal yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah 33 siswa kelas VII G SMPN 24 Kota Malang, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 20 Februari sampai 18 Maret 2024. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.

Penelitian ini memakai model berupa kegiatan tindakan yang dilakukan langsung di dalam kelas menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam suatu siklus tindakan kelas terdiri dari empat langkah pokok yaitu perencanaan/planning, pelaksanaan/acting,

pengamatan/observing, dan refleksi/reflecting (Enjelina et al., 2024). Dalam penelitian ini, peneliti menjalankan dua siklus. Setelah siklus pertama selesai, dilanjutkan ke siklus kedua, yang isinya merupakan perbaikan dari kendala yang muncul di siklus sebelumnya. Pada setiap siklus, peneliti mengamati tingkat semangat belajar siswa dan mengevaluasi apa saja yang kurang dari proses belajar. Setelah itu, peneliti menyusun ulang rencana pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di tahap sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 24 Malang pada siswa kelas VII dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan media Kartu Kata Uno.

Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan media Katano, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Observasi ini dilakukan guna memperoleh gambaran umum mengenai kondisi awal siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi pra siklus, diperoleh data mengenai kategori motivasi belajar siswa yang dianalisis berdasarkan enam indikator motivasi menurut Hamzah B. Uno, yaitu: adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, harapan dan cita-cita, penghargaan terhadap diri sendiri, lingkungan belajar yang mendukung, serta adanya kegiatan belajar yang menarik. Hasil lengkap observasi pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Kategori	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
Tinggi	- Hasrat kuat untuk belajar	5	15.2%	Hanya sebagian kecil siswa aktif dan antusias
	- Dorongan internal muncul			
	- Lingkungan mendukung			
	- Kegiatan menarik			
Sedang	- Hasrat dan dorongan muncul sesekali	10	30.3%	Beberapa siswa cukup terlibat, namun belum konsisten
	- Lingkungan belum optimal			
	- Kegiatan menarik tapi belum maksimal			
	- Minim hasrat dan dorongan			
Rendah	- Tidak terlihat harapan atau tujuan belajar	18	55.5%	Mayoritas siswa pasif, kurang fokus, dan bosan
	- Tidak ada penghargaan diri			
	- Lingkungan pasif			
	- Kegiatan membosankan			

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, motivasi belajar siswa kelas VII G SMPN 24 Malang secara umum masih tergolong rendah. Dari total 33 siswa, sebanyak 18 siswa (54,5%) masuk dalam kategori rendah. Siswa dalam kategori ini menunjukkan minimnya hasrat dan dorongan untuk belajar, tidak memiliki harapan atau tujuan belajar yang jelas, serta kurangnya penghargaan terhadap diri sendiri. Selain itu, suasana kelas yang kurang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang monoton turut memperburuk motivasi belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kesiapan internal maupun

dukungan eksternal yang memadai untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sebanyak 10 siswa (30,3%) berada pada kategori sedang. Mereka mulai menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, meskipun masih belum konsisten. Hasrat dan dorongan belajar muncul sesekali, namun lingkungan belajar belum cukup mendukung dan kegiatan yang diberikan masih kurang menarik bagi mereka. Kurangnya variasi dan inovasi dalam metode pengajaran diduga menjadi salah satu faktor yang membuat siswa sulit mempertahankan motivasinya selama proses belajar berlangsung.

Sementara itu, hanya 5 siswa (15,2%) yang tergolong dalam kategori tinggi. Siswa dalam kelompok ini memperlihatkan antusiasme dan dorongan belajar yang kuat, merasa tertarik dengan proses pembelajaran, dan mampu belajar secara mandiri. Mereka menunjukkan indikator motivasi yang sesuai dengan teori Hamzah B. Uno, seperti keinginan untuk mengikuti kegiatan, harapan untuk meraih prestasi, serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri tanpa dorongan eksternal yang besar. Namun, jumlah siswa dalam kategori ini masih sangat sedikit, sehingga belum dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dinamika kelas secara keseluruhan. Dalam kondisi seperti ini, penting bagi guru untuk tidak hanya fokus pada kelompok yang termotivasi tinggi, tetapi justru lebih memperhatikan dan membimbing siswa dalam kategori rendah dan sedang agar motivasi belajar mereka dapat ditingkatkan secara bertahap.

Temuan ini menunjukkan pentingnya intervensi dalam bentuk media atau metode pembelajaran inovatif untuk mendorong motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Media pembelajaran yang interaktif, seperti Katano, dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan menantang, siswa diharapkan dapat lebih tertarik mengikuti pelajaran, merasa dihargai, dan memiliki kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih positif. Selain itu, media seperti Katano juga dapat membangun rasa kebersamaan dan kolaborasi antar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dengan menggunakan media Katano, peneliti melakukan observasi untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa. Media Katano yang diterapkan berbentuk kartu permainan edukatif yang berisi soal dan jawaban, dan digunakan dalam diskusi kelompok. Meskipun media ini mulai memancing partisipasi siswa, namun hasil observasi menunjukkan bahwa belum semua siswa terlibat secara maksimal. Beberapa siswa tampak mulai aktif dan menunjukkan ketertarikan, tetapi sebagian lainnya masih menunjukkan keraguan dan keterbatasan dalam keterlibatan. Berikut data lengkap hasil motivasi belajar siswa pada Siklus I:

Tabel 2. Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Kategori	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
Tinggi	- Hasrat untuk belajar mulai terlihat - Beberapa siswa menunjukkan semangat dan mandiri - Tertarik pada kegiatan berkelompok menggunakan media Katano - Dorongan belajar fluktuatif	12	40%	Siswa mulai aktif dan menunjukkan antusiasme

Sedang	- Tertarik tapi belum konsisten - Lingkungan mulai mendukung namun belum merata	17	47%	Beberapa siswa masih pasif meski mulai tertarik
Rendah	- Motivasi masih rendah - Kurang percaya diri - Lingkungan belajar belum sepenuhnya mendukung keterlibatan semua siswa	4	13%	Masih ada siswa yang tidak tertarik atau malu

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar tergolong sedang. Sebanyak 12 siswa (40%) berada dalam kategori motivasi tinggi, yang ditandai dengan mulai terlihatnya hasrat untuk belajar. Beberapa siswa bahkan mulai menunjukkan semangat dan kemandirian, serta tertarik mengikuti kegiatan berkelompok yang menggunakan media Katano. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Katano berhasil menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Perubahan sikap ini mencerminkan indikator-indikator motivasi belajar dari Hamzah B. Uno, seperti adanya keinginan dan hasrat untuk belajar serta keterlibatan dalam kegiatan yang dianggap menarik. Dalam praktiknya, siswa tidak hanya aktif secara verbal, tetapi juga menunjukkan antusiasme melalui ekspresi wajah, sikap tubuh, dan respon terhadap pertanyaan atau instruksi guru.

Sementara itu, 17 siswa (47%) berada dalam kategori motivasi sedang, di mana motivasi mereka masih fluktuatif. Meskipun ada ketertarikan, konsistensi dalam keterlibatan masih menjadi tantangan, dan lingkungan pembelajaran yang mendukung belum sepenuhnya merata. Sebagian siswa masih cenderung pasif meski mulai menunjukkan minat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media Katano dapat menstimulasi minat awal, namun perlu upaya lanjutan dari guru untuk menjaga dan meningkatkan konsistensi motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan suasana yang aman dan nyaman untuk belajar, serta mengatur variasi permainan yang tetap relevan dengan materi. Perlu dipahami bahwa motivasi tidak hanya dibentuk oleh media yang menarik, tetapi juga oleh interaksi yang bermakna antara siswa, guru, dan materi pelajaran.

Di sisi lain, terdapat 4 siswa (13%) yang berada dalam kategori motivasi rendah. Mereka menunjukkan kurangnya percaya diri, merasa malu, dan tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pengalaman positif sebelumnya dalam pembelajaran IPS, rasa takut melakukan kesalahan di depan teman, atau tidak merasa nyaman dengan bentuk kegiatan kelompok. Untuk itu, penting bagi guru untuk memberikan pendekatan yang lebih personal kepada siswa dengan motivasi rendah, seperti memberi dukungan emosional, memfasilitasi kerja kelompok yang suportif, dan memberikan peran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing agar mereka merasa dihargai dan mampu berkontribusi.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa media Katano memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, namun keberhasilannya juga dipengaruhi oleh pendekatan pedagogis guru dan karakteristik individual siswa. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun lingkungan kelas yang positif dan menumbuhkan semangat belajar secara berkelanjutan. Penggunaan media yang inovatif seperti Katano perlu diimbangi dengan strategi pengelolaan kelas yang adaptif terhadap kebutuhan siswa yang beragam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun mayoritas siswa menunjukkan motivasi belajar yang baik, masih ada sebagian kecil yang memerlukan perhatian lebih agar dapat terlibat secara maksimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti Katano sebaiknya dijadikan bagian dari pendekatan yang lebih holistik,

yang tidak hanya menargetkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial siswa secara menyeluruh.

Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I, pada siklus II terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek motivasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori motivasi tinggi, meskipun masih ada sedikit siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah. Peningkatan ini tidak lepas dari pergantian cara bermain, yakni dengan membuat kartu UNO yang disesuaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kartu-kartu yang digunakan dalam permainan Katano memuat soal-soal, gambar, atau pernyataan yang berkaitan langsung dengan materi IPS serta situasi nyata yang akrab dengan pengalaman siswa.

Pendekatan kontekstual ini membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas yang mereka temui, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan turut membangkitkan semangat belajar dan kerja sama antarsiswa. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kartu permainan. Dengan perubahan strategi ini, permainan Katano tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun pemahaman yang lebih dalam dan memotivasi siswa secara internal maupun eksternal dalam proses pembelajaran IPS. Rincian hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

Kategori	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
Tinggi	- Hasrat untuk belajar meningkat secara konsisten - Siswa aktif, percaya diri, dan mandiri - Antusias dalam kerja kelompok menggunakan media Katano	28	85%	Sebagian besar siswa sangat aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi
Sedang	- Motivasi mulai terbentuk namun belum sepenuhnya stabil - Masih memerlukan dorongan guru - Partisipasi mulai meningkat tapi belum optimal	4	12%	Siswa mulai tertarik namun masih perlu bimbingan lanjutan
Rendah	- Masih kurang percaya diri - Kurang responsif dalam kegiatan kelompok - Belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran	1	3%	Sebagian kecil siswa belum menunjukkan perubahan signifikan

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Sebanyak 28 dari 33 siswa (85%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Siswa pada kategori ini tampak aktif dalam proses pembelajaran, antusias dalam bekerja kelompok, serta

mulai menunjukkan sikap mandiri dan percaya diri. Media Katano terbukti menjadi alat bantu yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, terutama dalam pembelajaran berbasis aktivitas kelompok. Meski demikian, masih terdapat 4 siswa (12%) yang berada pada kategori motivasi sedang. Siswa dalam kategori ini menunjukkan minat yang mulai terbentuk, tetapi masih perlu bimbingan dan dorongan dari guru untuk mencapai keterlibatan penuh. Mereka mulai terlibat dalam aktivitas, namun belum sepenuhnya konsisten. Satu siswa (3%) masih berada dalam kategori motivasi rendah. Siswa ini terlihat belum percaya diri dan belum aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih individual mungkin diperlukan untuk membangkitkan motivasinya. Dari wawancara dengan beberapa siswa, mereka menyatakan lebih mudah memahami materi karena bentuk permainan membuat mereka tidak tertekan. Guru juga menyampaikan bahwa media Katano membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan fokus pembelajaran menjadi lebih tercapai.

Berdasarkan temuan di lapangan, penerapan media Katano terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yang menyatakan bahwa motivasi belajar terdiri atas enam indikator : (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) Adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) Adanya lingkungan yang baik, dan (6) Adanya kegiatan yang menarik. Media Katano mendukung pencapaian indikator tersebut. Permainan ini memberikan dorongan intrinsik dan ekstrinsik kepada siswa, seperti rasa ingin tahu, semangat berkompetisi secara sehat, dan penghargaan berupa pujian atau skor kelompok terbaik. Selain itu, siswa merasa belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, sehingga minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran meningkat. Penerapan media Katano juga mendorong pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Hal ini penting dalam konteks kurikulum merdeka dan penguatan karakter siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Katano merupakan strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Meningkatnya motivasi belajar turut mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih maksimal dan membantu membentuk sikap belajar yang lebih baik pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas VII G SMPN 24 Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Katano* sebuah modifikasi dari permainan kartu UNO yang disesuaikan dengan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada tahap awal (*pra-siklus*), sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya minat, keaktifan, dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Namun, setelah diterapkannya media Katano pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar, meskipun belum merata. Beberapa siswa mulai menunjukkan minat dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan, terutama saat bekerja dalam kelompok.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat lebih signifikan, dengan 85% siswa berada pada kategori motivasi tinggi. Para siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti pembelajaran. Media Katano terbukti mampu memenuhi enam indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu: adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan terhadap diri, lingkungan yang kondusif, serta kegiatan yang menarik. Media ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang mampu memancing rasa ingin tahu siswa serta memperkuat partisipasi mereka dalam memahami materi IPS.

Lebih dari sekadar meningkatkan motivasi, media Katano juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa berperan sebagai subjek dalam proses belajar, bukan hanya penerima informasi pasif. Dengan keterlibatan aktif ini, siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik pada pelajaran IPS, tetapi juga mengalami peningkatan dalam pemahaman materi dan hasil belajar. Oleh karena itu, media Katano dapat direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Saran saya bagi guru diharapkan guru-guru IPS dan mata pelajaran lainnya dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media Katano dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala untuk menyesuaikan materi dan metode dengan kebutuhan siswa. Bagi sekolah, sekolah diharapkan mendukung implementasi media pembelajaran inovatif dengan memberikan fasilitas, pelatihan, dan ruang bagi guru untuk berinovasi. Selain itu, lingkungan sekolah yang kondusif dan suportif akan memperkuat semangat siswa dalam belajar. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis media secara aktif dan positif. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran seperti permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mengasah kemampuan kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar atau referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan menyesuaikan pada materi pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh media secara signifikan terhadap hasil belajar. Bagi pengembang media pendidikan, perlu dilakukan inovasi lanjutan terhadap media Katano agar lebih variatif, baik dalam bentuk desain, konten materi, maupun mekanisme permainannya. Pengembangan digitalisasi permainan ini juga bisa menjadi alternatif menarik agar lebih adaptif dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini. Dukungan dan kepercayaan yang diberikan sangat berarti dalam menunjang kelancaran serta keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. Semoga sinergi ini dapat terus terjalin dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidayah, N., & Nugraheni, D. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(3), 145-157.
- Hidayat, M., & Nuraeni, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 98-108.
- Sari, A., & Sulaeman, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 110-120.
- Amelia, S. P., Sukarno, & Wahyuningsi, S. (2018). The Improvement Ability Of Calculating Division Used Uno Card In Mathematic. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 1 (1), 843-848
- Nofetri, W., & Oknaryana. (2023). Penerapan Permainan Kartu Uno sebagai Media pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2), 5833-5839
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Enjelina, R., Santosa, A., & Prasetyo, A. (2024). Model Tindakan Kelas dalam Peningkatan Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 55–63.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustika, A. & Sari, D. (2022). Penerapan Media Kartu Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(1), 23–29.
- Faridhatul, H. (2023). Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Repository UIN KHAS Jember*.
- Lestari, N. D., Suryana, Y., & Elan. (2018). Pengaruh Media Kartu Permainan Uno terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 83-92.
- Witantyo, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 1-10.
- Aulya, A. (2021). Penerapan Media Kartu Permainan UNO dalam Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 42-50.
- Gde Putu, A. O. (2017). Media Pembelajaran sebagai Prana Utama dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(2), 1-10.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. *Rineka Cipta*.
- Susanto, H. (2020). Inovasi Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 45–53.
- Wibowo, A., & Fatmawati, R. (2022). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 112–120.
- Herlina, D., & Nugroho, T. (2019). Efektivitas Media Permainan Edukatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 88–96.
- Nurhayati, S., & Widodo, S. (2021). Peran Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 7(4), 200–209.