

Media Ludo Kebhinekaan Pada Pembelajaran IPS Keberagaman
Budaya
(Studi Analisis Kebutuhan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)

Submitted: 25 April 2024

Revised: 7 Mei 2024

Publish: 13 Mei 2024

Ghalda Nabila¹, Wirda Hanim², Uswatun Hasanah³
Universitas Negeri Jakarta

Corresponding: ghaldanabila1105@gmail.com¹

Abstract

Research conducted at SDN Paseban 18 Pagi saw the boredom of students in learning, especially in social studies subjects, due to the lack of use of supportive learning media. In addition, researchers also noted an attitude of intolerance among students regarding differences. This encouraged researchers to analyze the need for developing ludo kebhinekaan learning media to improve social studies learning that pays attention to cultural diversity in grade IV. This study involved 1 teacher and 14 grade IV learners at SDN Paseban 18 Pagi. The development method used is the ADDIE Model, which involves five stages: Analysis, Planning, Development, Implementation, and Evaluation. At the needs analysis stage, researchers used observation and questionnaires to collect data from teachers and grade IV students. The results showed that 78% of students expressed a lack of interest in social studies due to monotonous learning without the use of learning media, while 69% of teachers saw weaknesses in improving students' tolerance attitudes. This research became the basis for the development of learning media that is expected to overcome the lack of interest of students in social studies while improving their understanding and tolerance attitude towards diversity.

Keywords: Cultural Diversity, Learning media, Ludo Game, Tolerance,

Abstrak

Penelitian yang dilakukan di SDN Paseban 18 Pagi melihat adanya kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Selain itu, peneliti juga mencatat adanya sikap intoleransi di antara peserta didik terkait perbedaan. Ini mendorong peneliti untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ludo kebhinekaan untuk meningkatkan pembelajaran IPS yang memperhatikan keberagaman budaya di kelas IV. Studi ini melibatkan 1 guru dan 14 peserta didik kelas IV di SDN Paseban 18 Pagi.

Metode pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE, yang melibatkan lima tahap: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menggunakan observasi dan angket untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa 78% peserta didik menyatakan kurang minat terhadap IPS karena pembelajaran yang monoton tanpa penggunaan media pembelajaran, sementara 69% guru melihat kelemahan dalam meningkatkan sikap toleransi siswa. Penelitian ini menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi kurangnya minat peserta didik terhadap IPS sekaligus meningkatkan pemahaman dan sikap toleransi mereka terhadap keberagaman.

Kata kunci: Keberagaman Budaya, Media pembelajaran, Permainan Ludo, Toleransi,

1. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang unggul dan cerdas dihasilkan dari dunia pendidikan yang tentunya memiliki peran penting yang akan menciptakan individu yang berkualitas, inovatif, dan produktif, yang akan memperkuat daya saing bangsa. Pendidikan perlu memiliki perspektif jangka panjang dan mempertimbangkan rintangan di masa depan yang akan dihadapi oleh peserta didik. Dengan demikian, diharapkan pendidikan dapat optimal dalam mengembangkan potensi mereka (Ningsih & Pritandhari, 2019).

Pada tingkat sekolah dasar, IPS merupakan mata pelajaran mandiri yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, dan isu-isu kehidupan sosial (Dian Apriliani et al., 2023). Tujuan utama IPS pada tingkat sekolah dasar adalah untuk membantu siswa memahami dan mengenali diri mereka sebagai bagian dari masyarakat serta lingkungan sekitarnya, baik dari segi sosial dan budaya. Lingkungan sekitar siswa memainkan peran penting dalam menentukan kepribadian mereka. Oleh karena itu, pendidikan IPS menjadi sangat relevan karena dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai aspek sosial, budaya, dan lainnya, yang pada akhirnya dapat mendorong perkembangan pribadi siswa menjadi lebih baik di setiap aspek kehidupannya.

Salah satu pembelajaran IPS yang harus dipelajari oleh peserta didik adalah mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Materi Keberagaman Budaya memiliki kepentingan dalam mengembangkan sikap toleransi dan memperkuat persatuan serta kesatuan. Perbedaan budaya ini merupakan ciri khas dari setiap daerah yang harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada peserta didik. Di sekolah dasar, muatan pelajaran IPS memiliki nilai penting karena membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menghadapi masalah sosial dengan bijak. Namun, dalam penerapannya, materi IPS tentang Keberagaman Budaya Indonesia menantang bagi siswa dan guru karena kurangnya pemahaman tentang budaya lokal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya ketertarikan peserta didik untuk memahami materi tersebut serta keterbatasan kreativitas dalam penggunaan media oleh guru. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukannya peran guru dengan memperkenalkan media pembelajaran yang efektif (Dian Apriliani et al., 2023).

Bukti nyata yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa hasil observasi di SDN Canggü 2 dalam pembelajaran budaya lokal kelas IV, terdapat masalah yang belum teratasi dengan tepat. Peserta didik menghadapi tantangan saat mengerjakan tugas evaluasi yang berkaitan dengan budaya lokal di daerah mereka, seperti yang tercantum dalam buku tematik. Selain itu, dari wawancara dengan peserta didik, 80% dari mereka kurang mengenal budaya lokal di daerah mereka sendiri. Mereka justru lebih familiar dengan keragaman budaya dari daerah lain yang disajikan dalam materi buku tematik. Kondisi ini berpotensi mengakibatkan penurunan pemahaman tentang warisan budaya mereka sendiri yang dimana jika para peserta didik tidak diajarkan mengenai keberagaman yang ada di Indonesia, maka mereka tidak akan terbiasa dengan adanya perbedaan yang ada dan hal tersebut akan berdampak pada sikap toleransi dalam diri siswa. Namun, dalam hasil observasi tersebut peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi ketika

diberi pengetahuan tentang budaya lokal, sehingga mempelajarinya secara aktif (F et al., 2020).

Salah satu tantangan yang biasa guru hadapi dalam dunia Pendidikan adalah kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran karena dianggap monoton dan membosankan (Salsabila et al., 2020). Semangat dan minat peserta didik dapat ditumbuhkan salah satunya dengan cara penggunaan media pembelajaran yang tentunya akan memberikan rangsangan untuk belajar (Husna & Supriyadi, 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, membantu guru dalam proses pengajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa (Hasanah & Suyadi, 2020).

Tentunya penerapan media pembelajaran oleh guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi dalam beragam format seperti gambar, audio, dan sejenisnya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami materi secara lebih baik dan menyeluruh (Marini et al., 2023). Dalam menjawab permasalahan mengenai kurangnya pemahaman siswa dan kurangnya sikap toleransi, hadirilah media pembelajaran "Ludo Kebhinekaan" yang dianggap tepat untuk merangsang minat dan semangat belajar peserta didik, khususnya dalam hal memahami dan mengaplikasikan materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Media ludo kebhinekaan merupakan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Konsep permainannya terinspirasi oleh gabungan dari ludo, monopoli, dan uno.

Sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuraliah (Nuraliah et al., 2023) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Ludo dengan Bantuan Canva dalam Pembelajaran IPS untuk Kelas IV SD" yang dilakukan di SDN Sukamulya Tasikmalaya, hasilnya menunjukkan bahwa media ludo mendapat penilaian

100% dari ahli materi dengan kategori "sangat layak", dari ahli materi sebesar 78,5% dengan kategori "layak", dan 100% dari ahli pedagogi dengan kategori "sangat layak". Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ludo dengan bantuan Canva dinilai sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aula Nissa dan Novanita Whindi Arini (Nissa & Arini, 2021) dengan judul "Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar" yang dilakukan di SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun Jakarta Timur menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut mendapatkan nilai sangat baik dari ahli media dan materi serta respon peserta didik. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ludo IPS ini sangat sesuai untuk digunakan selama pembelajaran IPS.

Penelitian berikutnya yang relevan dan sejalan dengan permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Armiyanti Ningsih dan Meyta Pritandhari (Ningsih & Pritandhari, 2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo" yang dilakukan di XI SMA Purnama Trimurjo, Dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan positif, dengan persetujuan 84% dari pakar media ludo, 74% dari validasi awal oleh ahli materi, dan 79% dari validasi materi pada tahap akhir, serta selama uji coba dengan kelompok kecil, 91% peserta didik menanggapi media pembelajaran ludo secara positif. Ini membuktikan bahwa Media pembelajaran ludo merupakan pilihan yang tepat untuk pembelajaran ekonomi dan dapat mendukung peserta didik dalam proses belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan dari penelitian sebelumnya yang relevan mengenai media pembelajaran ludo kebhinekaan, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan penelitian baru dengan judul "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Ludo dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Keberagaman Budaya Kelas IV SD". Media ini akan mengangkat topik

mengenai keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV SD, dengan tujuan menarik minat peserta didik dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, media ini diharapkan mampu membantu peserta didik mengembangkan sikap menghargai dan toleransi terhadap keragaman Indonesia. Media ini disajikan dalam bentuk permainan untuk memudahkan pemahaman materi yang kompleks dan membantu peserta didik menerapkan sikap menghargai terhadap keragaman di sekitar mereka.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Media Pembelajaran

Seluruh proses belajar dipengaruhi oleh beragam faktor, termasuk metode pengajaran dan pengalaman belajar itu sendiri. Menurut Azhar Arsyad, konsep media dalam pembelajaran lebih terfokus, di mana proses pengajaran dan pembelajaran sering kali dipahami sebagai alat-alat seperti media visual, fotografi, atau teknologi digital yang dimanfaatkan oleh guru, buku teks, serta situasi sekitar untuk merekam, mengedit, dan menyajikan materi dalam bentuk visual atau verbal untuk kemudian disusun ulang (Marini et al., 2023). Kata "media" memiliki asal-usul dari bahasa Latin, yaitu "medium", yang mengartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut NEA, media adalah sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dijadikan topik pembicaraan. Penggunaan media ini dapat mempermudah tugas guru dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Apriliani, Pawestri & Radia, Hoesein, 2020).

Menurut H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman dalam (Dita, 2022) berpendapat bahwa Media pendidikan memiliki keunggulan dan sinergi yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu menuju perubahan yang inovatif dan dinamis. Peran media pendidikan menjadi

sangat penting dalam proses pembelajaran, di mana saat ini media pendidikan dianggap bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai elemen tak terpisahkan dari sistem pendidikan dan pembelajaran.

Berikut ini merupakan beberapa nilai – nilai praktis dalam penggunaan media pembelajaran: 1) Media membantu dalam menetapkan fondasi konkret untuk berpikir dan mengurangi ketergantungan pada verbalisme. 2) Media dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik terhadap pembelajaran. 3) Penggunaan media membantu dalam pembentukan dasar-dasar pembelajaran yang kuat, yang pada gilirannya meningkatkan keberhasilan belajar. 4) Media menyediakan pengalaman langsung yang memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sendiri. 5) Media membantu dalam membentuk pola pikir yang terorganisir dan berkelanjutan. 6) Media mendukung perkembangan kemampuan berbahasa dan pemikiran peserta didik. 7) Media memberikan pengalaman yang unik yang sulit didapat melalui metode lain, meningkatkan efisiensi dan kualitas pengalaman belajar. 8) Materi pengajaran menjadi lebih jelas dan dapat dipahami lebih baik oleh peserta didik, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. 9) Penggunaan media menghasilkan variasi dalam metode pengajaran, bukan hanya bergantung pada komunikasi verbal, sehingga menghindari kebosanan dan kelelahan guru. 10) Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan terlibat dalam berbagai kegiatan seperti pengamatan, praktik, demonstrasi, dan sebagainya.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada tingkat sekolah dasar, IPS merujuk pada sebuah mata pelajaran yang menyatukan berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial,

humaniora, sains, dan masalah-masalah kehidupan social (Dian Apriliani et al., 2023).

Ilmu pengetahuan sosial adalah kombinasi asas pokok dari berbagai disiplin ilmu sosial yang diatur dengan mempertimbangkan pendekatan pendidikan dan psikologis, serta relevansinya bagi peserta didik dan kehidupan mereka. Awalnya, istilah "social studies" diperkenalkan di Amerika sekitar tahun 1913 oleh sebuah komisi pendidikan yang bertanggung jawab merumuskan kurikulum sekolah, terutama dalam bidang geografi dan sejarah. Edgar Bruce Wesley menjelaskan bahwa "The social studies are simplified social sciences for educational purposes", yang berarti bahwa ilmu-ilmu sosial ini merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial dengan tujuan Pendidikan (Marini et al., 2023).

Tujuan utama IPS di sekolah dasar adalah mengakrabkan siswa dengan pemahaman tentang diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar, baik itu aspek sosial, budaya, fisik, maupun alamiah. Lingkungan tempat siswa berada memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan mereka secara aktif. Karena itu, pendidikan IPS menjadi sangat relevan karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aspek-aspek sosial, budaya, dan lainnya, sehingga mereka dapat berkembang baik di sekolah maupun di Masyarakat. Salah satu materi Pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran IPAS adalah keberagaman budaya. Dalam materi pelajaran tersebut dijelaskan bahwa Indonesia, yang memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal, diharapkan mampu mengeksplorasi potensi kearifan lokal tersebut yang relevan dengan IPAS. Pentingnya belajar tentang Keberagaman Budaya adalah untuk mengembangkan sikap toleransi serta memperkuat kesatuan dan persatuan. Perbedaan budaya ini

merupakan identitas unik dari setiap daerah yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada peserta didik (Dian Apriliani et al., 2023).

C. Media Ludo Kebhinekaan pada Pembelajaran IPS

Media pembelajaran ini bertemakan nusantara. Dimana tema tersebut sejalan dengan makna permainan yang berkaitan dengan semboyan Bangsa Indonesia yaitu "Berbeda-beda tetapi Tetap Satu Jua" yang menjadi inspirasi dalam media ini. Seperti yang kita ketahui, tujuan dari inovasi media ini adalah untuk menyampaikan kepada peserta didik bahwa Indonesia memiliki kekayaan dalam keberagaman, baik itu dalam hal suku bangsa, agama, gender, dan aspek lainnya. Ini menunjukkan bahwa keberagaman tidak boleh menjadi hambatan bagi masyarakat Indonesia untuk saling menghargai satu sama lain atau berperilaku toleran. Sikap menghargai ini tidak hanya relevan dalam kehidupan sosial, tetapi juga dalam lingkup pendidikan sehari-hari. Sikap saling menghargai ini harus diterapkan tanpa adanya perundungan, karena peserta didik harus mampu hidup berdampingan sebagai makhluk sosial.

Media pembelajaran ini menggabungkan elemen-elemen permainan dari ludo, monopoli, dan uno. Media pembelajaran "Ludo Kebhinekaan," dirancang untuk empat pemain dalam mata Pelajaran IPS yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV dengan focus materi keberagaman budaya. Setiap pemain akan mengisi papan Ludo dengan warna yang berbeda. Permainan dimulai dengan melempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Kemudian, setiap pemain melempar dadu untuk maju. Mereka hanya dapat meninggalkan kotak start jika dadu menunjukkan angka enam, dan bisa jalan kembali jika dadu menunjukkan angka yang sama lagi. Untuk menjadi pemenang dalam permainan media pembelajaran ini, pemain harus mencapai kotak finish

terlebih dahulu dan dapat membeli sebuah rumah yang dihargai dengan 6 koin yang diperoleh dari hasil menjawab pada kartu pertanyaan.

Pada kotak berwarna putih, terdapat beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda, demonstrasi, dan uraian, sedangkan kotak berwarna lainnya berisi pertanyaan studi kasus. Pemain yang menjawab dengan benar akan mendapatkan 2 koin pada area kotak putih, dan akan dikurangi 1 koin jika tidak dapat menjawab. Namun, jika mereka menjawab dengan benar di area kotak berwarna, mereka akan mendapatkan 3 koin, sementara jawaban yang salah tidak mendapatkan apa apa. Setiap papan ludo memiliki satu penjara sebagai perangkap. Pemain yang terjebak di dalamnya hanya bisa keluar dengan melempar angka 6 pada kedua dadu atau menukar 3 koin yang mereka dapatkan untuk membebaskan diri. Papan permainan ini juga memiliki simbol-simbol tambahan, seperti "Kaca Pembesar" untuk menandai kartu materi, symbol "Refresh" yang menandakan bahwa permainan dimulai dengan arah yang sebaliknya, simbol (+2) untuk menambah 2 koin, dan (-2) untuk mengurangi 2 koin.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan yang termasuk dalam tahap pra-pengembangan Penelitian dan Pengembangan dengan maksud untuk menciptakan sebuah produk, yakni media pembelajaran bernama Ludo Kebhinekaan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap toleransi terhadap perbedaan budaya di Indonesia. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima langkah proses pengembangan produk, yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Hasanah & Suyadi, 2020). Namun, dalam penelitian ini hanya terfokus pada tahap penilaian kebutuhan atau need

assessment yang dilakukan melalui observasi awal di lapangan dijalankan oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini mencakup guru dan peserta didik kelas IV yang dilakukan di SDN Paseban 18 Pagi, sedangkan subyek penelitian yang dibutuhkan yaitu 2 guru dan 14 peserta didik yang diambil dari kelas IV A SDN Paseban 18 Pagi. Guru dan siswa diminta untuk mengisi angket sebagai metode dari pengumpulan data di SDN Paseban 18 Pagi yang terfokus pada data kualitatif. Penyebaran angket dilakukan peneliti secara langsung kepada guru dan siswa kelas IV SDN Paseban 18 Pagi untuk mengisi pada lembar kuesioner. Instrumen yang digunakan mencakup angket dengan 12 butir pertanyaan atau pernyataan untuk siswa dan 6 aspek indikator dengan 11 pertanyaan untuk guru. Angket diukur menggunakan persamaan Tingkat Pencapaian Responden (TPR) yang dihitung dengan membagi skor rata-rata oleh skor maksimum yang diinginkan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 100% (Puspasari et al., 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dimana peneliti mengevaluasi dan meringkas data yang telah terkumpul disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang situasi dan kondisi yang ada di lapangan. Studi ini dilaksanakan dengan melakukan analisis terhadap hasil angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa SDN Paseban 18 Pagi. Melalui analisis ini, kebutuhan akan media pembelajaran ludo kebhinekaan dapat dipahami, termasuk pandangan guru dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran ludo kebhinekaan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Paseban 18 Pagi, terungkap bahwa dalam pembelajaran IPS kelas IV, terdapat sejumlah kendala dan aspek yang belum berjalan dengan optimal yaitu seperti masih menggunakannya metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran sehingga siswa kerap kali jenuh ketika

pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, pada sekolah SDN Paseban 18 Pagi, masih sangat minim akan nilai toleransi dari masing-masing peserta didik terhadap teman lainnya. Ejekan yang sering dilontarkan antar peserta didik pun masih sering terdengar satu sama lain, bahkan tidak sedikit dari mereka yang mengejek hingga menangis. Hal tersebut dapat terjadi sebab kurangnya nilai – nilai toleransi yang dapat menghargai setiap perbedaan dari setiap peserta didik. Baik itu perbedaan budaya, suku, agama, dan juga ras.

Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu analisis kebutuhan kepada guru dan siswa dengan menyebarkan angket untuk mengetahui cara yang lebih baik mengatasi permasalahan tersebut dengan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap toleransi peserta didik.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru terhadap Sikap Toleransi Siswa

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Guru	Jumlah Skor per Indikator	Jumlah Maksimum Skor
Komunikasi	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur, mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun tertulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat dan jelas.	4	4	5

Kolaborasi	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur, mampu berkolaborasi secara efektif dengan sesama peserta didik dalam semua kegiatan.	3	3	5
Materi Pokok	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur, mampu menguraikan perbedaan budaya dan agama serta menunjukkan sikap toleransi terhadap keberagaman secara komprehensif, disertai dengan contoh perilaku yang tepat.	3	3	5
Persatuan dan Kesatuan	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur menyukai kebersamaan.	4	4	20
	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur dapat bergaul tanpa membeda – bedakan kepentingan, agama atau pun lainnya.	3	3	
	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur tidak suka bertengkat.	3	3	

	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur dapat menghargai keberagaman.	4	4	
Sopan Santun	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur tidak berkata kotor, kasar dan menyakitkan.	3	3	20
	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur dapat menghormati guru dan teman.	4	4	
	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur mengucapkan tolong, maaf, dan terimakasih serta berperilaku 3S (Senyum, Salam, Sapa).	3	3	
	Peserta didik IV, SDN Paseban 18 Jakarta Timur dapat memperlakukan orang lain sebagaimana memperlakukan diri sendiri.	4	4	
Jumlah		38		55
Perhitungan persentase: $\frac{38}{55} \times 100\% = 69\%$				

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, dapat diperoleh melalui perhitungan Tingkat Pencapaian Responden (TPR) mengenai keseluruhan sikap

toleransi dan pemahaman keberagaman budaya peserta didik masih di angka yang kurang baik. Angka tersebut menunjukkan bahwasanya sikap toleransi dan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman perlu ditingkatkan kembali agar tidak lagi terjadi saling ejek antar teman dan bisa lebih menghargai perbedaan yang ada di sekitarnya. Sebagaimana pada indikator persatuan dan kesatuan serta sopan santun, guru hanya memberikan skor rata – rata 14 dengan skor maksimumnya adalah 20. Dimana hal itu menunjukkan bahwa masih dibutuhkannya cara untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik di SDN Paseban 18 Pagi.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran IPS

No	Pernyataan	Jumlah Respon Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1.	Saya tidak merasa tertarik dengan pelajaran IPS.	13	1
2.	Saya kehilangan semangat untuk mengikuti pembelajaran IPS.	14	0
3.	Mata pelajaran IPS tidak menarik bagi saya.	11	3
4.	Saya menghadapi tantangan dalam memahami materi IPS yang disampaikan oleh guru.	10	4
5.	Saya merasa bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS tidak efektif bagi saya untuk mengingat dan memahami pelajaran dengan baik.	9	5
6.	Saya jarang aktif bertanya dalam pembelajaran IPS.	14	0
7.	Saya selalu memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran IPS.	4	10
8.	Saya tidak melihat manfaat dari pelajaran IPS.	12	2
9.	Saya tidak termotivasi untuk mengerjakan latihan soal IPS yang diberikan oleh guru.	11	3
10.	Saya tidak mampu mengaitkan materi pembelajaran IPS dengan kehidupan sehari-hari.	11	3
11.	Saya tidak tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang IPS di rumah.	12	2
12.	Pembelajaran IPS tidak merangsang rasa ingin tahu saya.	10	4
Jumlah		131	37

Mayoritas peserta didik menunjukkan ketidakminatan terhadap pelajaran IPS, dengan angka tersebut responden menunjukkan ketidakpuasan dalam pembelajaran IPS. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa tidak tertarik, kehilangan semangat, dan menganggap IPS tidak menarik. Mereka juga mengalami kesulitan memahami materi dan merasa media pembelajaran tidak membantu. Meskipun jarang aktif bertanya, mayoritas selalu memperhatikan materi yang diajarkan, menunjukkan minat pasif terhadap pelajaran. Namun, sebagian besar peserta didik tidak melihat manfaat, tidak termotivasi untuk mengerjakan latihan soal, dan tidak dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Mereka juga tidak tertarik untuk belajar lebih lanjut di rumah dan tidak merasa termotivasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran IPS.

Dari hasil tersebut, terlihat adanya masalah dalam pembelajaran IPS yang memerlukan analisis lebih lanjut. Perlu dirumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar dapat mengatasi ketidakminatan peserta didik terhadap IPS. Oleh karena itu, peneliti membuat suatu terobosan terbaru dengan membuat suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasai ketidakminatan peserta didik dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi keberagaman budaya dan peningkatan sikap toleransi peserta didik di SDN Paseban 18 Pagi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SDN Paseban 18 Pagi, ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran IPS untuk kelas IV yaitu ketidakminatan peserta didik terhadap pelajaran IPS sebesar 78% dari 14 peserta didik dikarenakan masih menggunakannya metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran sehingga siswa kerap kali jenuh ketika pembelajaran sedang berlangsung. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka

mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, tidak tertarik, kehilangan semangat, dan menganggap materi tersebut kurang menarik, sedangkan analisis kebutuhan guru menunjukkan adanya kekurangan dalam meningkatkan sikap toleransi siswa sebesar 69% yang masih harus ditingkatkan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Pawestri, S., & Radia, Hoesein, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 995–1003.
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- F, T. P. S., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar*. 1575–1580.
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan Ips Sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Marini, O. A., Azzahra, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH LUDO NUSANTARA

PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–98.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>

Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563–2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>

Nuraliah, H., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2023). *Pengembangan media ludo berbantuan canva pada pembelajaran IPS SD kelas IV. 06(04)*, 794–800.

Puspasari, I. L., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu HILO (History Learning with UNO Cards) pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1339–1347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5127>

Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>

