



**PENERAPAN MEDIA PANCING ATURAN (PAPAN) PADA MATERI ATURAN DI LINGKUNGAN SEKITAR DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Frika Fatekhatul Khakimah<sup>1</sup>, Yulina Ismiyanti<sup>2</sup>, Yunita Sari<sup>3</sup>**  
**PPG Bagi Calon Guru Program Studi PGSD Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>**

Surel: [frikafatekhatul@gmail.com](mailto:frikafatekhatul@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Education plays a very important role in life; nothing can be separated from education. Education is a planned process that aims to develop knowledge, skills, attitudes, and moral values. The aim of this research is to explain the application of regulatory fishing media (PAPAN) to regulatory material in the surrounding environment in fostering learning motivation for class IV at SD Sultan Agung 4 Semarang. The type of research uses case studies with a qualitative approach whose collection techniques use observation, interviews, and documentation. The data obtained was analyzed using three techniques, namely data condensation, data presentation, and drawing conclusions. Then it was checked using triangulation techniques in the form of triangulation of sources, techniques, and time. The results of the research show that Media Fishing Rules (PAPAN) has proven to be effective in increasing the learning motivation of class IV students at SD Sultan Agung 4 Semarang. This media helps students understand the rules of everyday life in an interesting and contextual way and encourages active involvement, self-confidence, and participation in discussions. However, its effectiveness depends on resource support and teacher skills in managing the classroom. Obstacles such as limited tools and lack of teacher experience need to be overcome through continuous evaluation and improvement. With careful planning, PAPAN can create learning that is interactive, relevant, and has a positive impact on students.*

**Keywords:** Media Fishing Rules (BOARD), Rules in the Surrounding Environment, Learning Motivation

**ABSTRAK**

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam kehidupan, tidak satu hal pun yang dapat lepas dengan pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang terencana yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai moral. Tujuan penelitian ini menjelaskan penerapan media pancing aturan (PAPAN) pada materi aturan di lingkungan sekitar dalam menumbuhkan motivasi belajar kelas IV SD Sultan Agung 4 Semarang. Adapun jenis penelitiannya menggunakan studi kasus, dengan pendekatan kualitatif yang teknik pengumpulannya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan tiga teknik yaitu kondensasi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Kemudian diperiksa dengan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pancing Aturan (PAPAN) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Sultan Agung 4 Semarang. Media ini membantu siswa memahami aturan dalam kehidupan sehari-hari secara menarik dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif, rasa percaya diri, dan partisipasi dalam diskusi. Namun, efektivitasnya bergantung pada dukungan sumber daya dan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Kendala seperti keterbatasan alat dan kurangnya pengalaman guru perlu diatasi melalui evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Dengan perencanaan yang matang, PAPAN dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan berdampak positif bagi siswa.

**Kata Kunci:** Media Pancing Aturan (PAPAN), Aturan di Lingkungan Sekitar, Motivasi Belajar

Copyright (c) 2025 Frika Fatekhatul Khakimah<sup>1</sup>, Yulina Ismiyanti<sup>2</sup>, Yunita Sari<sup>3</sup>

✉ Corresponding author

Email : [frikafatekhatul@gmail.com](mailto:frikafatekhatul@gmail.com)

HP : 081515679026

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received February 2025, Accepted July 2025, Published July 2025

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam kehidupan, tidak satu hal pun yang dapat lepas dengan pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang terencana yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai moral (Indriana et al., 2019). Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar siswa sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan pendidikan pertama yang siswa emban setelah menempuh pendidikan di taman kanak-kanak atau paud. Proses pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik dengan siswa yang memiliki tujuan menumbuhkan kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan moral.

Namun kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih berada pada kategori rendah, hal tersebut sesuai dengan penelitian PISA pada tahun 2023 menunjukan pendidikan Indonesia di peringkat ke-69 dari 81 negara dalam beberapa indikator kualitas pendidikan global. Peringkat ini mencerminkan berbagai tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan Indonesia, seperti ketimpangan akses pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang memadai, serta kualitas pengajaran yang bervariasi antar guru (Azizah, & Darmiyati 2024). Meskipun Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan, termasuk

dengan peningkatan anggaran pendidikan dan revisi kurikulum, hasilnya belum sepenuhnya mampu memperbaiki kualitas pembelajaran yang dihadapi oleh sebagian besar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan, masih banyak pekerjaan yang harus dilakukan untuk memastikan pendidikan yang berkualitas dan merata di seluruh Indonesia.

Pada proses pendidikan, keharusan pembelajaran mencakup kewajiban untuk terus berkembang, mengasah keterampilan, dan memperluas wawasan. Hal ini sebuah proses berkelanjutan yang mendorong individu untuk menggali potensi diri, mengadaptasi perubahan, serta meningkatkan kemampuan dalam berbagai aspek kehidupan (Marsendi et al., 2024). Pembelajaran di kelas yang didukung oleh media atau alat bantu memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran seperti gambar, video, audio, dan alat peraga lainnya bisa membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Afrilia et al., 2022).

Tanpa adanya media yang bervariasi, konsentrasi siswa bisa menurun karena materi yang disampaikan hanya dalam bentuk ceramah atau tulisan di papan tulis. Hal ini membuat siswa mudah merasa bosan, terutama jika materi yang diajarkan terasa monoton dan membosankan. Akibatnya, motivasi siswa untuk belajar juga bisa berkurang. Siswa cenderung kurang terlibat dalam pembelajaran jika siswa tidak merasa tertarik atau tidak melihat hubungan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat membantu menjaga perhatian siswa,

meningkatkan minat belajar, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Fadia Nurluthfiana et al., 2023).

Penelitian yang di lakukan oleh Santy Afriana dan Andi Prastowo menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran e-comic yang membahas mengenai tema 3 peduli terhadap lingkungan dengan bantuan software PDF Profesional dalam proses pembelajaran daring dapat menarik perhatian minat baca dan belajar peserta didik serta mampu memotivasi belajar peserta didik selama pembelajaran daring di masa pandemic covid-19. daring selama masa pandemi covid-19 (Afriana & Prastowo, 2022). Sedangkan menurut Chika Vindi Pramita dan Elok Sudibyو dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media Quizizz dilaksanakan dikelas VII-B di salah satu SMP di Kabupaten Gresik. Tingkat motivasi belajar siswa saat diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media games digital Quizizz berada pada kategori sangat tinggi. Meskipun terdapat hambatan penyesuaian saat berkelompok dengan teman sebaya, karena sikap teman sebaya sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa terutama di pembelajaran TGT yang menuntut siswa untuk belajar bersama teman kelompok masing-masing. Namun, seiring berjalannya waktu siswa sadar bahwa partisipasi individu sangat berpengaruh pada hasil kelompok. Sehingga siswa termotivasi untuk mencapai tujuan kelompok yang diinginkan (Pramita & Sudibyو, 2023).

Eka Prastiwi dan Siti Halidjah dalam penelitiannya menjelaskan pada siklus 1 rata-rata motivasi menunjukkan 63,5%, pada siklus 2 menunjukkan 75% dan pada siklus 3

menunjukkan 82,1% motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VA SDN 30 Pontianak Selatan tergolong tinggi. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif Wordwall besar pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V A khususnya pada mata pelajaran IPAS (Prastiwi & Halidjah, 2024).

Motivasi adalah salah satu indikator penting dalam menentukan maupun meningkatkan prestasi siswa kedepannya (Janah Sojanah, 2019). Motivasi dapat dikembangkan dan diarahkan untuk mewujudkan hasil belajar yang diharapkan (Julyanti, 2021). Peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin besar usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar peserta didik menjadi tugas guru yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar. (Ramadhanti et al., 2024)

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik saat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu memberikan stimulus dari pendidik ke peserta didik dan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi agar peserta didik lebih mudah memahami (Resti et al., 2024). Dalam penyampaian pembelajaran pendidikan pancasila diperlukan adanya media pembelajaran untuk mendukung proses

belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan materi dari pendidik ke peserta didik (Ismiyanti & Afandi, 2022). Salah satu alat bantu atau media pembelajaran yang menjadi solusi sesuai dengan mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi aturan di lingkungan sekitar yaitu menggunakan media pembelajaran berupa alat pancing. Media ini dibuat dengan menggunakan bahan plastik atau pancing mainan. Selain itu, manfaat dari media pancing aturan (papan) ini dapat memudahkan siswa dalam menghafal aturan di lingkungan sekitar dan menumbuhkan motivasi dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media yang bervariasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses belajar (Sari et al., 2024). Pendidik sebaiknya mengembangkan metode yang mengandung unsur permainan, yang dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan memotivasi, siswa akan merasa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Media yang digunakan dengan baik tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Sulastri, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa menunjukkan bahwa kondisi siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai

Pancasila. Minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran ini juga bervariasi, dengan sebagian siswa merasa pelajaran PPKn kurang menarik apabila tidak disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan relevan dengan pengalaman siswa. Kemudian keterbatasan media pembelajaran. Sebagian besar sekolah masih mengandalkan media tradisional seperti papan tulis dan buku teks, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi juga menjadi hambatan besar. Banyak guru yang masih terbiasa dengan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis penerapan Media Pancing Aturan (Papan) pada materi aturan di lingkungan sekitar di kelas IV Sekolah Dasar serta menilai sejauh mana penggunaan media ini dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus untuk menggali lebih dalam mengenai penerapan Media Pancing Aturan (Papan) dalam pembelajaran materi aturan di lingkungan sekitar, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar (Ismiyanti & Handoyo, 2021).

Adapun pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Media Pancing Aturan (Papan). Sementara itu, data sekunder mencakup studi literatur yang relevan tentang

penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar, serta dokumen-dokumen kurikulum dan rencana pembelajaran yang mendasari penerapan media ini di kelas IV. Teknik pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran, mengamati tingkat partisipasi siswa, serta bagaimana media Pancing Aturan (Papan) digunakan dalam konteks pembelajaran materi aturan di lingkungan sekitar. Angket dibagikan kepada siswa untuk memperoleh data tentang persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan, motivasi belajar siswa, serta pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Angket ini berisi pertanyaan terkait dengan kesulitan atau kenyamanan siswa dalam memahami materi dan pengaruh media terhadap minat siswa dalam belajar. Dokumentasi dikumpulkan berupa catatan kegiatan kelas, tugas siswa, dan hasil evaluasi yang relevan untuk melihat sejauh mana media ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Data sekunder ini juga mencakup hasil penelitian terdahulu yang dapat memberikan wawasan tambahan tentang efektivitas media dalam pembelajaran (Warren, 2020).

Setelah tahap pengumpulan data selesai, peneliti melanjutkan dengan tahap analisis data yang sangat krusial dalam proses penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan tiga teknik utama, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga teknik ini saling berhubungan dan berperan penting dalam menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Setiap teknik digunakan dengan cermat untuk memastikan

bahwa informasi yang diperoleh dari data dapat dianalisis secara efektif dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik penelitian.

Proses kondensasi data melibatkan seleksi informasi yang relevan dan penting, serta penghilangan data yang tidak perlu atau kurang signifikan. Dalam tahap ini, peneliti akan memfokuskan diri pada bagian-bagian data yang dapat memberikan wawasan yang lebih dalam terhadap pertanyaan penelitian. Teknik ini membantu peneliti untuk mengurangi jumlah data yang harus dianalisis tanpa mengorbankan esensi dan kualitas informasi. Setelah data dikondensasi, peneliti melanjutkan dengan tahap penyajian data. Pada tahap ini, data yang telah disaring dan dirangkum disusun sedemikian rupa agar mudah dibaca dan dianalisis lebih lanjut. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel dan deskripsi naratif yang jelas. Dengan menyajikan data secara terstruktur, peneliti dapat mempermudah pembaca untuk melihat pola, tren, atau hubungan antar variabel dalam data yang ada. Setelah data disajikan dengan jelas, peneliti kemudian melakukan tahap penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti mulai menginterpretasikan hasil analisis data dan mencoba menghubungkannya dengan tujuan serta masalah penelitian. Peneliti akan menilai apakah data mendukung hipotesis atau teori yang diajukan sebelumnya, atau apakah ada temuan baru yang muncul sebagai hasil dari analisis tersebut.

Pada tahap akhir analisis, peneliti menyajikan argumen dan kesimpulan berdasarkan temuan yang telah diperoleh dari penelitian. Setelah melalui proses kondensasi dan penyajian data, peneliti kini berada pada titik di mana data yang telah dianalisis diinterpretasikan untuk menghasilkan pernyataan yang jelas dan logis. Argumen ini

disusun dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang ada, serta menghubungkan temuan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sejak awal. Peneliti perlu menunjukkan bagaimana data yang diperoleh dapat mendukung atau bertentangan dengan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Untuk memastikan kredibilitas data yang diperoleh, peneliti melakukan verifikasi tambahan melalui teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas data dengan memverifikasi informasi melalui berbagai sumber, metode, atau teori (Rahmawati et al., 2025).

Menurut Sugiyono dalam artikelnya Andarusni Alfansyur dan Mariyani, triangulasi merupakan teknik validitas data yang digunakan untuk membangun justifikasi tema-tema penelitian. Triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas hasil penelitian. Tiga jenis triangulasi yang umum digunakan adalah Triangulasi Sumber, yang mengumpulkan data dari berbagai sumber dengan teknik yang sama untuk memverifikasi konsistensi informasi. Triangulasi Teknik, yang melibatkan penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dari sumber yang sama untuk memperkuat temuan; dan Triangulasi Waktu, yang mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi temuan. Ketiga pendekatan ini membantu peneliti memastikan hasil penelitian lebih akurat, relevan, dan tidak dipengaruhi oleh perubahan konteks atau bias tertentu. Dengan melakukan triangulasi, yang melibatkan verifikasi data melalui berbagai sumber, teknik, atau waktu, peneliti dapat menguji konsistensi dan keakuratan informasi yang diperoleh.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pancing di kelas IV dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hal ini tercermin dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Penggunaan Media Pancing Aturan (PAPAN) di Kelas IV**

Tahap Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan Rancangan Pembelajaran</li> <li>2. Desain Media Pancing Aturan (PAPAN)</li> <li>3. Persiapan Alat dan Bahan</li> <li>4. Guru Menyusun soal-soal yang dipilih sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan dapat memicu rasa ingin tahu siswa.</li> </ol>
Tahap Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Media</li> <li>2. Pendampingan Penggunaan Media</li> </ol>
Tahap Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Keterlibatan Siswa</li> <li>2. Umpan Balik Guru</li> <li>3. Analisis Hasil Pembelajaran</li> </ol>

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pancing dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Adapun indikator motivasi belajar dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar yang Tumbuh pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

No	Indikator	Contoh Kegiatan
1.	Keinginan untuk Berpartisipasi dalam Pembelajaran	Siswa menunjukkan ketertarikan untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran
2.	Rasa Penasaran terhadap Materi	Siswa menunjukkan keinginan untuk mengetahui lebih dalam tentang materi
3.	Keterlibatan dalam Diskusi dan Kelompok	Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau kelas
4.	Peningkatan Percaya Diri	Rasa Siswa merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan membahas materi
5.	Tertarik untuk Menerapkan dalam Kehidupan Sehari-hari	Siswa mulai mengaplikasikan aturan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar siswa.
6.	Motivasi untuk Belajar	Intrinsik Siswa merasa senang belajar tentang aturan karena siswa memahami pentingnya aturan tersebut untuk kebaikan bersama, tanpa tergantung pada imbalan eksternal.

Tabel ini menggambarkan indikator-indikator yang dapat diamati untuk menilai motivasi belajar siswa yang tumbuh selama pembelajaran dengan menggunakan Media Pancing Aturan (PAPAN). Indikator-indikator ini mencerminkan aspek-aspek penting dari keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengarah pada pemahaman yang lebih dalam tentang aturan dan penerapannya dalam kehidupan siswa.

## Pembahasan

### Pengunaan Media Pancing Aturan (PAPAN)

Tahap perencanaan dalam penggunaan media Penerapan Media Pancing Aturan (PAPAN) untuk materi aturan di lingkungan sekitar dimulai dengan penyusunan rancangan pembelajaran yang baik. Rancangan ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, serta cara-cara yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini, tujuan pembelajaran adalah agar siswa kelas IV SD Sultan Agung 4 Semarang dapat memahami dan menerapkan aturan yang ada di lingkungan siswa. Rancangan pembelajaran juga mencakup metode pengajaran yang akan digunakan, seperti diskusi kelompok, ceramah, atau permainan edukatif, yang akan mendukung penggunaan media PAPAN agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Selanjutnya, pada tahap desain media Pancing Aturan (PAPAN), guru merancang papan yang berfungsi untuk menampilkan aturan-aturan yang ada di lingkungan sekitar. Desain papan ini harus menarik secara visual agar siswa tertarik untuk berinteraksi dengan media tersebut. Papan ini bisa berupa gambar, teks, atau kombinasi keduanya yang menggambarkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti aturan di rumah, sekolah, atau tempat umum. Media ini dirancang agar mudah dipahami dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, seperti diskusi atau aktivitas kelompok. Desain yang baik akan membuat siswa lebih mudah memahami materi, sekaligus membantu siswa mengingat aturan-aturan tersebut dalam konteks kehidupan nyata.

Persiapan alat dan bahan juga merupakan bagian penting dalam tahap perencanaan. Guru harus memastikan bahwa semua peralatan yang diperlukan, seperti papan

media, alat tulis, dan bahan pendukung lainnya, telah tersedia sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Bahan-bahan ini harus dipilih dengan cermat agar mendukung proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Misalnya, papan bisa dilengkapi dengan gambar-gambar yang menggambarkan situasi di mana aturan-aturan tersebut diterapkan. Selain itu, alat seperti kartu atau stiker juga dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, guru juga perlu menyusun soal-soal yang akan digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Soal-soal tersebut harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV dan dirancang untuk memicu rasa ingin tahu siswa. Guru dapat membuat soal yang mengajak siswa untuk berpikir kritis, misalnya dengan memberikan situasi yang memerlukan penerapan aturan yang telah dipelajari. Soal-soal ini juga dapat dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang bagaimana aturan-aturan tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta dampaknya bagi kehidupan sosial siswa. Dengan cara ini, soal-soal yang disusun tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan ini sangat penting dalam memastikan bahwa penggunaan media PAPAN dalam pembelajaran aturan di lingkungan sekitar dapat berjalan dengan efektif. Penyusunan rancangan pembelajaran yang matang, desain media yang menarik, persiapan alat dan bahan yang memadai, serta penyusunan soal-soal yang sesuai dengan kemampuan siswa akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu menumbuhkan motivasi dan pemahaman siswa mengenai aturan yang ada di sekitar siswa.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan penggunaan media Penerapan Media Pancing Aturan (PAPAN) pada materi aturan di lingkungan sekitar, aktivitas siswa menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan. Siswa diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan media papan yang berisi aturan-aturan yang berlaku di lingkungan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa dapat melakukan berbagai aktivitas, seperti membaca dan mencocokkan aturan dengan gambar atau situasi yang ada di sekitar siswa. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami dan mengaplikasikan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media papan, siswa juga dapat berdiskusi dan berbagi pendapat mengenai pentingnya aturan, yang akan membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pendampingan yang dilakukan oleh guru juga sangat krusial dalam tahap pelaksanaan ini. Guru berperan untuk memberikan arahan dan bimbingan yang diperlukan agar siswa dapat menggunakan media PAPAN dengan maksimal. Pendampingan ini mencakup penjelasan mengenai bagaimana cara membaca dan memahami informasi yang ada di papan, serta memberikan penekanan pada pentingnya aturan-aturan yang diajarkan. Guru juga dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi dengan memberikan contoh situasi yang relevan. Dengan adanya pendampingan, siswa akan merasa lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan akan lebih mudah mengaitkan aturan dengan pengalaman nyata yang siswa hadapi.

Pendampingan ini juga melibatkan guru dalam memfasilitasi diskusi kelompok atau kelas yang terjadi selama kegiatan



pembelajaran. Guru dapat mengarahkan percakapan agar siswa dapat mendalami makna aturan-aturan yang ada di sekitar siswa. Selama diskusi, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat siswa mengenai bagaimana aturan tersebut berperan dalam menjaga keteraturan di lingkungan sekitar. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa. Pendampingan yang dilakukan oleh guru juga bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan mendapatkan pemahaman yang optimal.

Aktivitas siswa yang dilakukan dalam penggunaan media PAPAN juga dapat berupa permainan atau simulasi yang melibatkan aturan-aturan di lingkungan sekitar. Dengan menggunakan media papan yang menyajikan berbagai aturan, siswa dapat bermain peran, memecahkan masalah, atau bahkan melakukan simulasi situasi nyata yang memerlukan penerapan aturan. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami aturan-aturan yang diterapkan di kehidupan nyata.

Pada tahap evaluasi dalam penggunaan media Penerapan Media Pancing Aturan (PAPAN) pada materi aturan di lingkungan sekitar, penilaian keterlibatan siswa menjadi hal yang sangat penting. Guru perlu mengamati sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan media papan. Penilaian ini dilakukan dengan memperhatikan keaktifan siswa dalam berdiskusi, berinteraksi

dengan media papan, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan atau memberikan contoh penerapan aturan yang ada di sekitar siswa. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam setiap kegiatan menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi dengan baik dan merasa tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, evaluasi ini sangat berguna untuk mengukur sejauh mana media PAPAN berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya, umpan balik dari guru juga merupakan komponen penting dalam tahap evaluasi. Setelah setiap kegiatan pembelajaran, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai kinerja siswa selama proses pembelajaran. Umpan balik ini bisa berupa pujian, saran, atau klarifikasi tentang hal-hal yang perlu diperbaiki. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, guru dapat membantu siswa memahami aspek-aspek yang telah siswa kuasai dan area yang masih perlu diperbaiki. Umpan balik juga memberi kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan proses belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan kesadaran siswa tentang pentingnya aturan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, umpan balik yang diberikan guru memiliki peran yang besar dalam mengarahkan siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam belajar.

Selain itu, analisis hasil pembelajaran menjadi langkah penting dalam evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan media PAPAN. Guru menganalisis hasil belajar siswa dengan mengkaji sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, terutama dalam hal pemahaman siswa terhadap aturan di lingkungan sekitar. Analisis ini dilakukan dengan melihat hasil observasi, tes tertulis, dan jawaban siswa pada soal-soal yang telah disusun sebelumnya. Hasil analisis ini memberikan gambaran apakah

media PAPAN telah berhasil dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Jika ditemukan kesulitan dalam pemahaman atau rendahnya keterlibatan siswa, guru dapat mengevaluasi kembali penggunaan media tersebut dan mencari cara untuk memperbaiki atau menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi dalam penggunaan media PAPAN melibatkan penilaian terhadap keterlibatan siswa, umpan balik yang diberikan oleh guru, serta analisis mendalam terhadap hasil pembelajaran. Ketiga elemen ini saling mendukung untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Sultan Agung 4 Semarang. Melalui evaluasi yang baik, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran untuk lebih meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta memastikan bahwa media yang digunakan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa dalam memahami aturan yang ada di lingkungan sekitar.

### **Indikator Motivasi Belajar yang Tumbuh pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

Keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Siswa yang memiliki keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran cenderung lebih terbuka terhadap materi yang disampaikan dan siap untuk berinteraksi dengan guru serta teman-teman siswa. Faktor yang dapat mempengaruhi keinginan ini antara lain adalah pendekatan pembelajaran yang menarik, penggunaan media yang relevan, serta suasana kelas yang mendukung. Dengan adanya keinginan untuk berpartisipasi, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga

aktif berkontribusi dalam proses belajar, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mendorong siswa untuk terus belajar dengan semangat dan antusiasme. Dengan adanya rasa percaya diri, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk terus belajar dan menghadapi tantangan akademik dengan lebih optimis. Hal ini juga membantu siswa untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha meningkatkan kemampuan diri dalam berbagai aspek pembelajaran.

Keterlibatan dalam diskusi dan kelompok sangat penting untuk membangun keterampilan sosial dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Melalui diskusi, siswa dapat saling berbagi ide, pendapat, dan perspektif siswa, yang memperkaya proses belajar bersama. Dalam kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, serta menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengatasi masalah secara kolaboratif. Keterlibatan aktif dalam diskusi dan kelompok juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena dapat melihat topik dari berbagai sudut pandang. Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam berpartisipasi.

Tertarik untuk menerapkan aturan dalam kehidupan sehari-hari merupakan langkah penting dalam mengembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab pada diri siswa. Ketika siswa memahami dan merasa tertarik dengan pentingnya aturan yang diajarkan, siswa akan lebih mudah mengaitkan aturan tersebut

dengan pengalaman nyata di sekitar siswa, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Penerapan aturan dalam kehidupan sehari-hari membantu siswa untuk belajar menghargai keteraturan dan menciptakan lingkungan yang harmonis. Ketertarikan ini juga mendorong siswa untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan, seperti menghormati hak orang lain, menjaga kebersihan, dan berperilaku sopan. Motivasi intrinsik untuk belajar muncul ketika siswa merasa tertarik dan puas dengan proses pembelajaran itu sendiri, ketika siswa memiliki motivasi intrinsik, siswa belajar karena rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami, dan kepuasan yang didapatkan dari pencapaian pribadi dalam belajar. Dengan motivasi intrinsik, siswa merasa terinspirasi untuk terus belajar dan berkembang, yang membuat siswa lebih bersemangat, kreatif, dan bertahan dalam menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Penerapan Media Pancing Aturan (PAPAN) pada materi aturan di lingkungan sekitar di kelas IV SD Sultan Agung 4 Semarang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memudahkan siswa untuk memahami aturan yang ada di kehidupan sehari-hari dengan cara yang menarik dan kontekstual, serta menghubungkan teori dengan praktik. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi serta menerapkan aturan dalam kehidupan siswa. Namun, agar penggunaan media ini dapat mencapai hasil yang optimal, dukungan dari sumber daya yang memadai dan keterampilan guru dalam mengelola kelas sangat diperlukan. Beberapa kendala, seperti keterbatasan alat dan bahan, serta kurangnya pengalaman guru dalam

penggunaan media ini, harus diperhatikan dan diatasi. Evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan juga sangat penting agar media PAPAN benar-benar efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Secara keseluruhan, Media Pancing Aturan (PAPAN) memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan, serta membantu siswa memahami dan menerapkan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, media ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan perkembangan akademis siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abrori, F., Lutfiana, A. F., Islam, P. A., Ekonomi, P., Padang, U. N., Pendidikan, M., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Journal Of Educational Research And Community Service (Jercs)*, 1(1), 31–37.
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Aura Diva, S., Khafidin, D., & Ulya, H. (2022). *Pengaplikasian PMRI Dengan*

- Soal HOTS Guna Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Dalam Asesmen Kompetensi Minimum*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT), 0(0), 138–148.  
<https://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/view/191>
- Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita*. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 3(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). *Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar, 08(02), 302–312.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 4(2), 12–21.  
<https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). *Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 2(1), 375–384.  
<https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). *Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 6(1), 533–543.  
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Ismiyanti, Y., & Handoyo, E. (2021). Analisis Persepsi Dosen dan Mahasiswa terhadap Penerapan Model Kewirausahaan Berbasis Karakter. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 79.  
<https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.478>
- Janah Sojanah, N. P. K. (2019). *Motivasi dan kemandirian belajar sebagai faktor determinan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4(2), 214–224.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Julyanti, E. (2021). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms), 7(1), 7–11.  
<https://doi.org/10.36987/jpms.v7i1.1942>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif*. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(5), 6334–6344.
- Lubis, M. A., Sumantri, P., & Fitri, H. (2023).

- Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa dalam Pembelajaran IPS Di kelas IV di SD Negeri 107419 Serdang. *Education & Learning*, 3(2), 7–12. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1035>
- Marsendi, F., Luthfiah, G. S., Andriani, N. D., & ... (2024). *Menavigasi Relevansi Pendidikan IPS Di Era Disrupsi*. *Journal Pendidikan ...*, 2024(16), 74–84. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/14328%0Ahttps://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/download/14328/5959>
- Pramita, C., & Sudibyo, E. (2023). *Penerapan Tipe Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Memanfaatkan Media Quizizz Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa*. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2), 122-126 Juli. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/53502>
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). *Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar*. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Silvia Wardani, Masduki Asbari, K. I. M. (2023). *Pendidikan yang Memerdekakan, Memanusiakan dan Berpihak pada Murid*. *Jisma*, 2(5), 36–43. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/479>
- Upit Apriliyani Indriana, Yulina Ismiyanti, M. A. (2019). *Analisis Nilai Karakter PPK pada Lagu Anak-Anak dalam Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 4 Kewajiban dan Hak Serta Penerapannya di SDN Genuksari 02*. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 2*, 481–486. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8165/3730>
- Wafiq Azizah, D. (2024). *Peningkatan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Operasi Pecahan*. *Journal of Education Research*, 5(4), 4348–4360.
- Warren, K. (2020). *Qualitative Data Analysis Methods And Techniques*. *GradCoach*, 1–13.
- Yuniastuti et al. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* Author: In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1). Scopindo Media Pustaka.