



Pengembangan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran *Make and Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gaya pada Siswa Kelas IV

Laily Ocktavia Adreyani^{1)*}, Wahyudi¹⁾

¹⁾Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

*Corresponding Author: lailyoktvadryn@gmail.com

Abstrak: Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi juga disebabkan model, strategi, metode yang tidak tepat dengan kondisi peserta didik. Ketidaktepatan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar peserta didik. Permasalahan lain kurangnya ketersediaan perangkat pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media kartu bergambar dengan model *Make and Match* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD. Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi, wawancara, penilaian instrumen lembar validasi, angket respon, kepraktisan, dan keefektivan. Hasil validasi media sebesar 95%, dan hasil validasi materi sebesar 98%, dan hasil validasi desain pembelajaran sebesar 94% sehingga dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan melibatkan 6 peserta didik mendapat hasil sebesar 85%. Uji keefektivan dengan melibatkan 16 peserta didik kelas IV SD yang diukur menggunakan pre-test untuk sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan menggunakan media kartu bergambar. Dari analisis nilai *pre-test* dan *post-test* ditemukan bahwa nilai rata-rata 90.63 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan secara signifikan antara rata-rata hasil pembelajaran pada tahap awal dan akhir yang menandakan adanya pengaruh dari penggunaan media kartu bergambar. Hal tersebut dapat disimpulkan media tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Kartu Bergambar; *Make and Match*; Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Soedibyo, 2003). Penerapan pembelajaran dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas, cerdas, dan relevan untuk peserta didik. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode pengamatan, penugasan, ceramah yang membuat peserta didik memiliki minat belajar yang kurang. Ketidaktepatan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi juga disebabkan model, strategi, metode yang tidak tepat dengan kondisi peserta didik. Guru lebih memilih menggunakan sumber belajar yang mudah diakses seperti buku paket, LKS, YouTube, dan memberikan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan dan dengan demikian minat belajar peserta didik yang kurang.

Permasalahan tersebut dapat terjadi pada pembelajaran IPA yang masih menerapkan model pembelajaran ceramah di sekolah. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan pengetahuan peserta didik terhadap alam di lingkungan sekitarnya dan menemukan fakta, konsep, dan teori yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya menggunakan model ceramah selama pembelajaran akan membuat peserta didik tidak mengeksplor kemampuan dan pemahamannya karena selama kegiatan pembelajaran peserta didik pasif hanya mendengarkan. Model ceramah hanya berpusat pada guru sehingga siswa tidak mengeksplor kemampuan dan pemahamannya. Siswa menjadi siswa yang pasif dengan hanya mendengarkan. Para

guru belum dapat sepenuhnya mengimplementasikan pembelajaran yang aktif dan kreatif (Ragil Aria Irawan & Henry Aditia Rigiанти, 2023).

Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah kurangnya ketersediaan perangkat pembelajaran di sekolah. Perangkat pembelajaran di sekolah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi salah satunya menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru diuntut untuk lebih berkompeten dan memfasilitasi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran (Mardati & Wangid, 2015). Hal tersebut sejalan dengan Fadilah et al., (2023), media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sedangkan menurut Danim (dalam Hasdiana, 2018) mengemukakan media merupakan seprangkat alat bantu sebagai pelengkap yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif dan membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman, ketrampilan dan sikap yang diharapkan. Moto (2019), menyampaikan bahwa pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik.

Salah satu upaya guru untuk menciptakan pembelajaran IPA yang aktif dan kreatif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Ningrum et al., (2022), menyatakan bahwa Media merupakan apapun yang dapat digunakan sebagai pengirim pesan untuk menumbuhkan minat peserta didik selama kegiatan belajar dan untuk menumbuhkan pikiran dan perasaannya. Dengan menggunakan gambar-gambar peserta didik akan lebih cepat memahami konsep yang disampaikan dan dapat menumbuhkan minat belajar mereka, karena peserta didik pada usia sekolah dasar merupakan peralihan pola belajar dari pendidikan di usia sebelumnya. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa kartu bergambar yang berisi gambar-gambar konkret. Dengan menggunakan media kartu bergambar dapat menggunakan imajinasinya untuk memahami dunia dan menggunakannya untuk berpikir. Ma'aniyah & Mintohari (2019), berpendapat bahwa media nyata (benda konkret) dapat digunakan langsung oleh peserta didik dan membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran karena media yang bisa diamati dan disentuh oleh peserta didik sehingga media tersebut sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Kurangnya minat belajar juga mempengaruhi hasil belajar. Menurut Mulyana et al (2021), minat belajar merupakan suatu rasa ketrtarikan, perhatian, keinginan untuk tumbuh tanpa adanya unsur paksaan. Minat belajar dapat ditandai dengan rasa antusias dan berani melewati tantangan dan menyelesaikan suatu permasalahan. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat berkontribusi pada minat belajar peserta didik (Nur et al., 2023). Dengan menerapkan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar merupakan kunci keberhasilan belajar yang tinggi melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk menumbuhkan minat belajar IPA guru perlu menyusun strategi ataupun model pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Wijanarko (2017), menyampaikan bahwa model pembelajaran *Make and Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar karena proses pembelajaran peserta didik dapat mempelajari IPA dengan aktif dan menyenangkan. Menurut Lie (dalam Nurma Pertiwi et al., 2019), kelebihan dari model *Make and Match* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik akan cocok untuk tugas sederhana dan peserta didik akan lebih banyak berinteraksi dengan anggota kelompok. Menurut Gosachi & Japa (2020), model pembelajaran *Make and Match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran, salah satunya adalah kartu bergambar karena dapat meerasang peserta didik berkomunikasi dengan teman lain.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Tamelab & Ngurah Japa (2021), yang berjudul "Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV di SD" maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran kartu bergambar dan menggunakan mode pembelajaran *make a match* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengalami peningkatan minat belajar mencapai 12,31%, dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi dan secara tidak langsung meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang

telah dipelajari, meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan. Sehingga diharapkan mampu membangkitkan semangat, minat serta meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan inovasi dengan pengembangan produk media pembelajaran “Kartu Bergambar Materi Gaya dan Pengaruhnya” untuk kelas IV SD yang di implementasi dengan model pembelajaran *Make and Match*. Media kartu bergambar yang dikembangkan dimodifikasi menjadi dua kali berfikir untuk mencari 2 pasangan kartu yang cocok. Media kartu bergambar yang dikembangkan dimodifikasi menggunakan papan permainan untuk menempelkan kartu-kartu tersebut. Kelebihan media ini menggunakan gambar-gambar yang menarik dengan contoh kegiatan sehari-hari, dan dilengkapi buku panduan yang berisi teks bacaan cerita, video materi tentang gaya, dan game quiziz yang menarik untuk peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan diimplementasikan menggunakan model *Make and Match* yang beranggotakan 6 orang, sehingga peserta didik dapat aktif berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan kecocokan kartu yang digunakan sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya pengembangan produk media “Kartu Bergambar Materi Gaya dan Pengaruhnya” diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan yang digunakan model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (analysis), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).

Analysis (Analisis) Peneliti melakukan analisis pelajaran IPAS dan wawancara guru kelas IV SD Negeri Sidoreo Lor 03 Salatiga. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum yang digunakan sekolah dan menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran kartu bergambar. Analisis kemampuan awal siswa dilakukan dengan pre-test pada siswa.

Design (Desain) perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis buku komik meliputi: bingkai papan permainan, kartu soal 1, kartu soal 2, kartu jawaban 1, kartu jawaban 2 dan buku panduan.

Development (Pengembangan) dilakukan pembuatan produk media Kartu Bergambar Materi Gaya dan Pengaruhnya berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah media kartu bergambar materi gaya dan pengaruhnya selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan uji validasi ahli untuk menguji kelayakan rancangan media pembelajaran oleh ahli di bidangnya. Adapun produk akan divalidasi oleh materi, media, serta desain pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba produk pada subjek yaitu peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan uji coba skala kecil.

Implementation (Implementasi) setelah media pembelajaran kartu bergambar telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli kemudian dilakukan tahap uji coba kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 03. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa menggunakan produk media kartu bergambar dan untuk menguji kelayakan media.

Evaluation (Evaluasi) tahap ini dilakukan untuk menganalisis valid serta efektivitasnya media kartu bergambar materi gaya, sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan mediatersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi memberikan pengukuran pada hasil minat belajar yang dinilai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran.

Teknik dan instrumen pengumpulan data Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan lembar validasi pakar media, lembar validasi pakar materi, lembar pakar desain pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan melalui non tes yaitu dengan angket untuk peserta didik dan guru, serta *pretest* dan *posttest*. Pre-test dan Post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Lembar respon siswa berupa angket ditunjukkan guna mencari tahu kepraktisan dari media kartu bergambar yang dikembangkan.

Analisis hasil data uji pakar untuk mendeskripsikan kelayakan media, digunakan teknik deskriptif persentase serta kategori berlandaskan hasil validasi produk oleh pakar dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar. Analisis hasil data angket melalui skor kuantitatif ke dalam kualitatif. Konversi

skor menggunakan skala likert dengan ketentuan skor: SS (Sangat Setuju) skor 4, S (Setuju) skor 3, TS (Tidak Setuju) skor 2, STS (Sangat Tidak Setuju) 1. Berikut adalah rumus skor hasil pengukuran analisis data:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan AP merupakan angka persentase, Skor Aktual merupakan skor yang diberikan oleh validator, Skor Ideal merupakan skor maksimal hasil kali jumlah item. Persentase yang sudah diperoleh selanjutnya akan dimasukkan ke dalam kategori pada Tabel 1. dibawah ini :

Tabel 1. Kategori hasil pengukuran

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat tinggi
61 - 80%	Tinggi
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Rendah
0 - 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji kepraktisan serta efektivitas sebuah produk pembelajaran. Berikut adalah uraian hasil penelitian berdasarkan lima tahap model ADDIE:

Analysis (Analisis) dilakukan dengan wawancara guru kelas IV terkait karakteristik peserta didik dan kemampuan awal peserta didik yang diukur dengan pre-test. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV menyampaikan bahwa peserta didik memiliki sikap kurang aktif. Siswa SD cenderung memiliki karakteristik bermain karena mereka belajar dan mengembangkan keterampilan mereka melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Kemampuan awal peserta didik diukur dari hasil pre-test untuk melihat pemahaman peserta didik dalam materi gaya dan pengaruhnya. Setelah dilakukan uji kemampuan awal yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 03 yang berjumlah 16 orang. dengan hasil pre-test menunjukkan rata-rata 77,13. Dengan hal tersebut guru harus merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menyediakan bahan atau media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Design (Perancangan) media kartu bergambar ini akan dikemas dengan sepraktis mungkin untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna kepada siswa. Pada **Gambar 1.** Dibawah ini merupakan hasil perancangan kartu bergambar yang terdiri dar beberapa komponen meliputi papan permainan, kartu soal, kartu jawaban, dan buku panduan.



Gambar 1. Hasil perancangan komponen media kartu bergambar

Perancangan dilakukan dengan menentukan judul dan tema untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, mengumpulkan materi tentang gaya dan pengaruhnya pada buku paket siswa dan guru, serta internet, mengembangkan capaian pembelajaran, membuat tujuan pembelajaran, dan menyusun modul atau perangkat pembelajaran.

Development (pengembangan) berdasarkan desain yang telah dibuat, maka dikembangkan sebuah produk kartu bergambar materi gaya untuk peserta didik kelas IV SD. Pengembangan media kartu bergambar dirancang semaksimal mungkin, dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan terjangkau.

Hasil pengembangan media kartu bergambar dapat dilihat pada link berikut: <https://drive.google.com/drive/folders/1Ge4cUFwGW4J6dcNBbqpY3IYGBjWOHTj4?usp=sharing>

Komponen media kartu bergambar yang dikembangkan berupa: Papan permainan terbuat dari plywood atau sering dikenal dengan kayu triple, lalu dilapisi dengan kertas stiker cromo. Papan permainan dilapisi dengan kain perekat untuk menempelkan kartu-kartu yang dipilih oleh peserta didik. Kartu soal 1 berjumlah 6 yang masing-masing kartu terdapat pengertian atau penjelasan tentang salah satu jenis gaya. Kartu soal 1 dibuat dengan bahan kertas ivory 310. Kartu soal 2 berjumlah 6 yang masing-masing kartu terdapat penjelasan tentang salah satu jenis gaya. Kartu soal 2 dibuat dengan bahan kertas ivory 310. Kartu jawaban 1 berjumlah 6 yang masing-masing kartu terdapat gambar-gambar contoh kegiatan dari salah satu jenis gaya. Kartu jawaban 2 berjumlah 18, terdapat gambar contoh kegiatan sehari-hari. Kartu jawaban dibuat dengan bahan kertas ivory 310. Buku panduan yang diberi judul "Matching Picture Card Game" yang berisikan halaman sampul, daftar isi, kata pengantar, deskripsi buku, petunjuk bermain kartu, dan aktivitas sumber belajar yang disediakan dengan teks bacaan cerita, LKPD, QR-Code untuk video pembelajaran, QR-Code untuk game Wordwall. Buku panduan bermain di cetak dengan bahan ivory 210 dan jilid spiral. **Gambar 2.** Berikut ini merupakan hasil pengembangan kartu bergambar materi gaya dan pengaruhnya.



Gambar 2. Hasil Pengembangan media kartu bergambar

Setelah proses pengembangan media dan dicetak dalam bentuk produk jadi, dilakukan proses validasi uji ahli materi, media dan desain pembelajaran. Pada validasi ahli dilakukan dengan penilaian menggunakan angket. Hasil dari uji validasi ahli dapat dilihat pada **Tabel 5.** berikut ini :

Tabel 2. Hasil uji validasi ahli

	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Uji validasi materi	54	55	98%	Sangat tinggi
Uji validasi media	57	60	95%	Sangat tinggi
Uji validasi desain pembelajaran	80	85	94%	Sangat tinggi

Dapat dilihat hasil uji validasi ahli materi, media dan desain pembelajaran pada **Tabel 2.** dengan masing-masing mendapatkan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pengembangan media kartu bergambar materi gaya dan pengaruhnya yang telah dianggap sangat baik, menarik, dan layak untuk digunakan.

Implementation (Implementasi) semua rancangan media yang dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi dari saran yang diberikan oleh ahli uji validasi, selanjutnya tahap dilakukan dengan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media Kartu bergambar. Uji coba terbatas ini dilaksanakan di SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga yang terdiri dari 1 orang guru dan 6 peserta didik sekolah dasar. Selain itu dilakukan uji coba luas untuk mengukur tingkat keefektifan media kartu bergambar yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga yang berjumlah 16 peserta didik. Media kartu bergambar digunakan pada uji coba terbatas dan uji luas dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui observasi pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Make And Match*. Dari pengamatan yang dilakukan, penggunaan media kartu bergambar

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengukur kepraktisan media kartubergambar yang diberikan angket. Hasil dari angket respon uji terbatas dari 6 peserta didik memperoleh skor 307 dengan persentase 85%. Sedangkan hasil dari angket respon uji terbatas 1 guru memperoleh skor 38 dengan persentase 95%. Maka nilai kepraktisan respon peserta didik dan guru dikategorikan sangat praktis. Kemudian diberikan angket yang bertujuan untuk melihat sejauh mana minat belajar peserta didik terhadap media kartu bergambar yang sudah dikembangkan. Dengan responden berjumlah 16 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga.

Tabel 3. Hasil Analisis angket minat belajar menggunakan kartu bergambar

No	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Rata-rata kelas
1.	Kurang Sekali	<49			
2.	Kurang	50-59			
3.	Cukup	60-69			86% (Sangat baik)
4.	Baik	70-79	5	31,3%	
5.	Sangat baik	>80	11	68,8%	
Total			16	100%	

Pada **Tabel 3.** menunjukkan bahwa media kartu bergambar ditinjau dari hasil data respon peserta didik yang diikuti 16 orang mendapatkan rata-rata 86% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian hasil presentase angket peserta didik membuktikan bahwa media kartu bergambar dapat dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga.

Evaluation (Evaluasi) model ADDIE ada dua macam yaitu tahap evaluasi formatif dan tahap evaluasi sumatif. Pada tahap evaluasi ini berisi hasil penilaian terhadap media yang dikembangkan. Tahap. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui kelayakan dan keefektifan pada media *kartu bergambar* yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para validator yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih baik dan layak.

Pada evaluasi sumatif hasil didapatkan dari mengerjakan pretest dan post test, data dari kedua uji tersebut kemudian diolah menggunakan SPSS untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media kartu bergambar. Pengukuran perbedaan nilai pretest dan posttest pada media monopoli tata surya dengan dilakukan penyajian statistik deskriptif serta dengan uji t-test atau independent sample t-test. Dengan demikian, evaluasi dapat memberikan gambaran tentang efektivitas dari media yang dikembangkan.

Uji coba luas ini dilaksanakan di SD Negeri Sidorejo Lor 03 yang terdiri dari 1 orang guru dan 16 siswa kelas IV sekolah dasar. Kemudian dilakukan uji perbedaan rata-rata nilai pengukuran awal dan pengukuran akhir terhadap penggunaan media kartu bergambar engan melakukan uji t-test atau uji t menggunakan paired simple-test, serta menyajikan statistik deskriptif yang diperoleh.

Pada analisis deskriptif, ukuran yang digunakan meliputi mean, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif dilakukan dengan mengolah data hasil pretest dan posttest siswa dengan menggunakan bantuan SPSS. Berikut hasil dari pengukuran statistik deskriptif:

Tabel 4. Statistik Deskriptif dari Pre-test dan Post-test

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	16	55	90	77.13	11.177
POSTEST	16	70	100	90.63	9.811
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan **Tabel 4.** terlihat bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam pengukuran sebanyak 16 siswa. Skor rata-rata dari pre-test adalah 77.13 dengan standar devitiation sebesar 11.177. setelah proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar terdapat peningkatan skor rata-rata *post-test* menjadi 90.63 dengan standar deviasi 9.811. Sebelum diberi perlakuan, skor tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 90 dan

skor terendah 70. Sedangkan setelah perlakuan, skor tertinggi yang dicapai oleh siswa meningkat menjadi 100 dan skor terendah 90.

Analisis dilakukan dengan melihat selisih rata-rata antara pretest dan posttest menggunakan uji t. Jika ada selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make and Match* dalam pembelajaran IPAS terhadap minat belajar siswa kelas IV. Hasil penghitungan selisih nilai antara pretest dan posttest dapat diketahui melalui uji T sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji T

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
MINAT BACA	36.949	15	.000	90.625	85.40	95.85

Berdasarkan hasil uji t pada **Tabel 5.** untuk penilaian awal dan akhir, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan secara signifikan antara rata-rata hasil pembelajaran pada tahap awal dan akhir yang menandakan adanya pengaruh dari penggunaan media kartu bergambar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk kelas IV SD.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, hasil pengembangan media kartu bergambar yang di implementasikan dengan model pembelajaran *Make and Match* dapat memberikan peluang terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penggunaan media kartu bergambar dengan model *Make and Match* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam berkelompok selama proses pembelajaran.

Media kartu bergambar yang diimplementasikan dengan model pembelajaran *Make and Match* untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga. Media kartu bergambar membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik. Media kartu bergambar membuat peserta didik mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang cocok dengan bekerjasama dengan teman lainnya yang dilakukan secara menyenangkan, sehingga peserta didik menggunakan media untuk belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan (Ragil Aria Irawan & Henry Aditia Rigianti, 2023), model *Make and Match* adalah model pembelajaran yang membuat suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mengembangkan kerja sama antar peserta didik.



Gambar 3. Hasil implementasi media kartu bergambar

Pada **Gambar 3.** menunjukkan hasil implementasi pengembangan media kartu bergambar peserta didik lebih banyak berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan kartu soal dan jawaban yang cocok, bertukar informasi mengenai gaya. Minat belajar mereka dengan menggunakan media kartu bergambar meningkat karena mereka lebih merasa tertantang untuk menemukan kartu-kartu yang didapat. Perubahan cara belajar tersebut membuat peserta didik banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Nurma Pertiwi et al. (2019), menyampaikan media pembelajaran yang baik apabila media tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi, dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar lebih tinggi, dan dapat memotivasi untuk mengembangkan minat yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini juga terlihat dari data empiris pada penggunaan media kartu bergambar yang meningkatkan motivasi belajar berdampak kepada hasil belajar melalui hasil perbedaan nilai pretest dan peningkatan nilai pada posttest. Hal tersebut sejalan dengan

Rohmawati (dalam Kembang Dadar et al., 2022) efektivitas pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengubah kemampuan dan persepsi pembelajaran yang sulit menjadi mudah untuk dipelajari, untuk melihat efektivitas pembelajaran juga harus dari segi proses dan fasilitas pendukung pembelajaran. Ragil Aria Irawan & Henry Aditia Rigianti (2023), Menyampaikan bahwa model pembelajaran Make and Match berbasis kartu bergambar dapat memberikan antusias peserta didik dengan kepercayaan diri atas media yang digunakan seperti keikutsertaan dan aktif berdiskusi. Dengan demikian, media kartu bergambar dapat menjadi strategi efektif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

SIMPULAN

Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu menganalisis karakter peserta didik terhadap pkegiatan belajar, merancang media yang dikembangkan dengan menentukan judul dan capaian materi, mengumpulkan materi, lalu mendesain komponen kartu bergambar. Lalu di uji oleh para ahli di bidangnya, dan di uji cobakan dengan peserta didik. Hasil uji ahli materi memperoleh 98%, hasil uji validasi media memperoleh 95%, hasil uji validasi desain pembelajaran memperoleh 94%. Hasil validasi menyatakan media kartu bergambar layak untuk di uji coba dengan revisi sesuai saran oleh ahli. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media Kartu bergambar. Uji coba terbatas ini dilaksanakan dari 1 orang guru dan 6 peserta didik sekolah dasar memperoleh skor 307 dengan persentase 85%. Sedangkan hasil dari angket respon uji terbatas 1 guru memperoleh skor 38 dengan persentase 95%. Maka nilai kepraktisan respon peserta didik dan guru dikategorikan sangat praktis. Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media kartu bergambar oleh 16 peserta didik dengan melakukan uji t-test atau uji t menggunakan *paired simple-test*, serta menyajikan statistik deskriptif yang diperoleh Skor rata-rata dari pre-test adalah 77.13 dengan standar devitiation sebesar 11.177. Setelah proses pembelajaran menggunakan media monopoli tata surya, terdapat peningkatan skor rata-rata *post-test* menjadi 90.63 dengan standar deviasi 9.811. Sebelum diberi perlakuan, skor tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 90 dan skor terendah 70. Sedangkan setelah perlakuan, skor tertinggi yang dicapai oleh siswa meningkat menjadi 100 dan skor terendah 90. Berdasarkan hasil uji t diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perebeaan secara signifikan antara rata-rata hasil pembelajaran pada tahap awal dan akhir yang menandakan adanya pengaruh dari penggunaan media kartu bergambar. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media kartu bergambar diberikan angket respon yang diikuti 16 orang mendapatkan rata-rata 86% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar tersebut layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD.

Daftar Pustaka

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Hasdiana, U. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh: *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1-5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Kembang Dadar, P., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 55-61.
- Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(2), 2749-2759.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.

- Mulyana, D., Puri, I. D., Amoni, R., Wiralodra, U., & Indramayu, S. M. A. N. (2021). *Penerapan Pembelajaran Make a Match pada Materi Limit Fungsi untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika pembelajaran make a match merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif . mampu dalam meningkatkan keaktifan serta me.* 303–314.
- Ningrum, T. S., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Metode Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1582–1592. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nur, A., Tri, Y., Alfarizi, M. R., Liza, T., Sapitri, W., & Miliyarta, U. (2023). ANALISIS HASIL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia . Salah satu kemampuan yang harus tersebut supaya nantinya dapat mengajarkan kepada siswa dan juga mengiku. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 02(01 Juni), 44–52. <http://azramedia-indonesia.com/index.php/JIMR/article/view/618%0Ahttps://azramedia-indonesia.com/index.php/JIMR/article/download/618/527>
- Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Ragil Aria Irawan, & Henry Aditia Rigianti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1289–1299. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1971>
- Soedibyo. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Teknik Bendungan*, 1–7.
- Tamelab, H., & Ngurah Japa, I. G. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>