

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *MAKE A MATCH* PADA MATERI PERALATAN DISPLAY YANG DIPAKAI KELAS XI PEMASARAN DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Mifta Lutfia

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya,  
email : [miftalutfia@mhs.unesa.ac.id](mailto:miftalutfia@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai kelas XI Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu *Make A Match*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu *Make A Match*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari validasi ahli materi adalah 95,54% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata persentase dari validasi media adalah 100% dengan kriteria sangat layak. Sementara hasil angket respon siswa dari uji coba terbatas menunjukkan rata-rata persentase 93,18% dengan kriteria sangat layak dan uji coba lebih lanjut menunjukkan rata-rata persentase 95,45% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *Make A Match* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** model pengembangan, media pembelajaran, kartu *make a match*

### Abstract

The research purpose is to know the development of Make A Match card learning media on the material of display equipment used for the 11<sup>th</sup> grade of marketing at Vocational High School 2 Buduran Sidoarjo, to know the feasibility of Make A Match card learning media, and to know student response of Make A Match card learning media. The kind of this research is research and development with using 4D development model which is consist: is define, design, develop, and disseminate. But in this research is only reached the stage of development. The result of research showed that percentage average from material expert validation is 95,54% with very feasible criteria and percentage average from media expert validation is 97,77% with very feasible criteria. While the result of student response from limit test showed percentage average is 93,18% with very feasible criteria and a further test showed percentage average is 95,45% with very feasible criteria. So can be concluded that Make A Match card learning media is feasible to use in the learning process.

**Keywords:** development model, learning media, make a match card

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pendidikan yang terus berkembang menuntut kualitas pendidikan yang lebih baik sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi era globalisasi. Dari berbagai tuntutan tersebut pendidikan menjadi suatu kebutuhan bagi setiap manusia sebagai dasar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari uraian tujuan pendidikan nasional dapat disimpulkan bahwa tujuan tersebut dapat tercapai apabila terjalin kerjasama yang baik antar semua komponen-komponen pendidikan seperti guru, peserta didik, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber pembelajaran. Guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan haruslah menarik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang dapat membuat siswa lebih fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran guru harus dapat memanfaatkannya dengan tepat. Memanfaatkan media pembelajaran secara tepat menurut Kosasih (2016:49) adalah memilih alat yang cocok

dengan materi yang akan dibahas dan mendemonstrasikan pada saat yang tepat sehingga dapat memperjelas informasi atau konsep yang sedang diajarkan. Hal ini menjelaskan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang akan disajikan dalam media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah *slide powerpoint*, sedangkan tidak semua siswa dapat memahami materi dengan menggunakan media tersebut. Hal ini karena selama pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya *feedback* dari siswa. Sehingga siswa menginginkan adanya pengembangan media pembelajaran lain seperti permainan agar mereka dapat dengan mudah memahami materi dan turut aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data diatas peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai. Media ini merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2017:89).

*Make A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Kartu *Make A Match* ini terdiri dari kartu gambar dan kartu definisi. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Make A Match* ini siswa diminta untuk mencari pasangan dari masing-masing kartu yang mereka pegang. Dengan menggunakan media kartu *Make A Match* ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi peralatan display yang dipakai.

## METODE

Metode dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Sugiyono (2015:407) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2014:93). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena hanya mengembangkan media yang dirancang peneliti.

Subjek uji coba pada penelitian ini antara lain guru dan dosen yang akan menilai kelayakan media pembelajaran kartu *Make A Match* dan siswa sebagai

responden dalam uji coba penggunaan kartu *Make A Match* sebagai media pembelajaran. Guru disini adalah guru pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo sebagai validator materi yang akan menilai media yang dikembangkan dilihat dari segi materi yang disajikan dalam media. Selain guru, dosen program studi pendidikan tata niaga juga sebagai validator materi. Sedangkan untuk validator ahli media adalah dosen jurusan teknologi pendidikan. Siswa yang dipilih sebagai responden dalam uji coba adalah siswa kelas XI Pemasaran 1 (8 siswa) dan XI Pemasaran 2 (28 siswa).

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan cara menganalisis secara kualitatif dan kuantitatif instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka berupa lembar telaah ahli materi dan ahli media yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Selanjutnya angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar respon siswa yang kemudian dianalisis secara kuantitatif. Data validasi dan respon siswa dianalisis dengan cara:

$$r = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil persentase kelayakan diatas kemudian diinterpretasikan untuk menentukan tingkat kelayakannya berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

| Penilaian  | Kriteria Interpretasi |
|------------|-----------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak          |
| 61% - 80%  | Layak                 |
| 41% - 60%  | Cukup Layak           |
| 21% - 40%  | Kurang Layak          |
| 0% - 20%   | Tidak Layak           |

Sumber: Riduwan (2012:15)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini memakai model pengembangan 4D (*four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, namun diterapkan hanya dalam tiga tahap saja yaitu pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian terdiri dari analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis awal yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah medi *slide powerpoint* dan mata pelajaran penataan barang dagangan adalah mata pelajaran yang sulit dipahami yang disebabkan oleh banyaknya istilah yang tidak dipahami, banyanya hafalan materi, dan cara guru mengajar kurang menarik.

Kemudian untuk hasil analisis siswa menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil dari analisis tugas menunjukkan bahwa tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yaitu menjodohkan masing-masing kartu yang mereka pegang dengan kartu milik temannya yang sesuai kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Sedangkan hasil dari analisis konsep menyatakan bahwa pokok bahasan dalam konsep materi peralatan display yang dipakai adalah peralatan display barang supermarket serta istilah dan perlengkapan display dalam supermarket.

Tahap terakhir dari tahap pendefinisian adalah perumusan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus mata pelajaran penataan barang dagangan. Selain itu siswa juga diharapkan dapat turut berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Make A Match*.

Selanjutnya yaitu perancangan (*design*). Tahap ini diawali dengan dilakukannya penyusunan materi dalam media pembelajaran kartu *Make A Match* yang menghasilkan 18 kartu gambar dan 18 kartu definisi serta buku panduan penggunaannya. Selain itu ditentukan pula cara bermain kartu *Make A Match* dan juga desainnya. Untuk mendesainnya adalah dengan menggunakan program *CorelDRAW X5* dan di cetak pada kertas art paper dengan ukuran 10 cm x 7 cm.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*). Pada tahap ini media pembelajaran kartu *Make A Match* mendapat revisi dan penilaian berdasarkan telaah ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan saran untuk menambahkan kompetensi dasar dan materi pembelajaran pada buku panduan. Sedangkan ahli media memberikan saran untuk merubah warna gambar menjadi lebih jelas, menambahkan keterangan kelas pada kemasan kartu, memperbesar sedikit ukuran kemasan kartu, menambahkan identitas pencipta pada buku panduan, dan menambahkan box sebagai tempat kartu dan buku panduan agar tampak lebih menarik.

Berdasarkan saran dari para ahli kemudian media kartu *Make A Match* diperbaiki dan ditunjukkan kembali kepada para ahli untuk divalidasi agar diketahui nilai kelayakannya sebagai media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi kartu *Make A Match*:

**Tabel 2. Hasil Validasi Kartu *Make A Match***

| No.                               | Variabel               | Ahli Materi   | Ahli Media  |
|-----------------------------------|------------------------|---------------|-------------|
| 1.                                | Kualitas isi & tujuan  | 96,88%        | 100%        |
| 2.                                | Kualitas instruksional | 93,75%        | -           |
| 3.                                | Kualitas teknis        | -             | 100%        |
| <b>Rata-Rata Seluruh Variabel</b> |                        | <b>95,54%</b> | <b>100%</b> |
| <b>Rata-Rata Hasil Validasi</b>   |                        | <b>97,77%</b> |             |

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Rata-rata hasil validasi kartu *Make A Match* adalah 97,77% dengan kriteria sangat layak. Ketentuan ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2012:15) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dibilang layak apabila persentase kelayakannya  $\geq 61\%$ .

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak oleh para ahli maka tahap selanjutnya adalah mengujicobakan media pada lapangan. Proses uji coba dilakukan dua kali, pertama yaitu uji coba terbatas dengan 8 siswa kelas XI Pemasaran 1 dan uji coba lebih lanjut dengan 28 siswa kelas XI Pemasaran 2. Jumlah siswa ini sesuai dengan pendapat Gafur (2012:124) bahwa setelah setelah divalidasi langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji coba pada sekelompok kecil (5-8 orang) yang memiliki kemampuan rata-rata kelompok dan kemudian uji coba lapangan pada kelas sesungguhnya, namun jika tidak diperoleh jumlah siswa seluruhnya maka minimal 20-25 siswa sudah dapat mewakili hasil uji coba. Berikut adalah hasil perhitungan rata-rata persentase respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lebih lanjut:

**Tabel 3. Hasil Respon Siswa**

| No.                               | Variabel               | Terbatas       | Lebih Lanjut  |
|-----------------------------------|------------------------|----------------|---------------|
| 1.                                | Kualitas isi & tujuan  | 95,83%         | 95,24%        |
| 2.                                | Kualitas instruksional | 91,67%         | 94,05%        |
| 3.                                | Kualitas teknis        | 92,5%          | 96,43%        |
| <b>Rata-Rata Seluruh Variabel</b> |                        | <b>93,18%</b>  | <b>95,45%</b> |
| <b>Rata-Rata Respon Siswa</b>     |                        | <b>94,315%</b> |               |

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Rata-rata hasil respon siswa terhadap media pembelajaran kartu *Make A Match* adalah 94,315% dengan kriteria sangat layak. Ketentuan ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2012:15) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dibilang layak apabila persentase kelayakannya  $\geq 61\%$ .

## Pembahasan

### Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai kelas XI Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D sehingga hanya melalui

tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

Tahap awal pendefinisian adalah analisis siswa yang diperoleh informasi bahwa materi yang disampaikan di kelas XI Pemasaran SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan menggunakan media *slide powerpoint* belum sepenuhnya dapat dipahami siswa, sehingga diperlukan variasi guru dalam mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mulyasa (2013:14) bahwa variasi dalam pembelajaran adalah perubahan proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mengurangi kebosanan dan kejenuhan.

Selanjutnya analisis siswa diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran siswa banyak yang bergantung pada guru sehingga menyebabkan guru cenderung lebih aktif daripada siswa. Sedangkan dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif daripada guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusman (2013:8) bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapat berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Pada analisis tugas, tugas yang diberikan pada siswa berupa kegiatan permainan untuk menemukan pasangan dari masing-masing kartu yang dipegang kemudian mendiskusikannya bersama kelompok dan mempresentasikannya. Sedangkan pada tahap analisis konsep telah disuse konsep bahwa media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yakni berupa permainan kartu yang mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Tahap terakhir pada pendefinisian yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Make A Match* yaitu untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Pada tahap ini media pembelajaran kartu *Make A Match*. Kartu didesain dengan semenarik mungkin dengan warna cerah, yaitu biru dan putih. Menurut Jones (2015) warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi. Sedangkan warna putih memberikan kesan kebebasan dan keterbukaan. Selain itu pada kartu *Make A Match* juga dilengkapi dengan gambar. Menurut Daryanto (2011:101) mengatakan bahwa gambar mampu menerjemahkan gagasan atau konsep yang abstrak menjadi realistis. Produk yang dihasilkan pada penelitian

ini berupa kartu *Make A Match* dilengkapi dengan kemasan dan buku panduan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*). Draft I kartu *Make A Match* yang telah dihasilkan dari tahap perancangan ditelaah ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyarankan agar pada buku panduan dilengkapi informasi mengenai kompetensi dasar dan materi yang digunakan pada media. Ahli media menyarankan untuk mengganti gambar pada kartu "piramid" dengan gambar yang lebih berwarna agar tidak menyerupai warna background pada kartu, menambahkan keterangan untuk kelas berapa media kartu *Make A Match* digunakan, mengubah ukuran buku panduan menjadi lebih besar agar mudah untuk dibaca, mengubah ukuran kemasan kartu menjadi lebih besar sedikit agar lebih mudah memasukkan dan mengeluarkan kartu dari kemasan, dan perlu ditambahkan boks sehingga kemasan media lebih menarik dan tahan lama. Selanjutnya media kartu *Make A Match* direvisi dan diajukan kembali untuk validasi. Pada tahap revisi ini peneliti mengalami kendala dalam mencetak kartu karena media ini dicetak pada kertas dengan kualitas yang baik dan tahan lama, serta kesulitan dalam mencari box tempat media yang tebal dengan ukuran yang sesuai.

Setelah dilakukan revisi, proses selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi para ahli tersebut kemudian dinilai kelayakan medianya dengan menggunakan teknik persentase yang kemudian diinterpretasikan hasilnya, sehingga dapat diketahui kelayakannya. Setelah media yang dikembangkan memperoleh kriteria layak atau sangat layak maka dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu uji coba terhadap siswa dan menghasilkan hasil respon siswa.

Tahap pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) tanpa melaksanakan tahap penyebaran (*disseminate*) karena pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* ini hanya dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Sedangkan untuk mencapai tahap penyebaran media harus dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di sekolah lain, oleh guru lain, dan menguji keefektifan media dalam kegiatan pembelajaran.

#### **Kelayakan Media**

Berdasarkan hasil analisis dan penilaian yang diberikan oleh validator materi diperoleh hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan hasil persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak dan variabel kualitas instruksional memperoleh hasil persentase kelayakan yaitu dengan kriteria sangat layak pula. Sehingga kriteria kelayakan yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah sangat layak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Asich

(2017) bahwa permainan kartu *Make A Match* berdasarkan validasi ahli materi dinilai dari aspek kualitas isi dan tujuan, serta kualitas instruksional didapatkan rata-rata persentase kelayakan dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai berdasarkan validasi materi sangat layak digunakan pada proses pembelajaran karena materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan materi peralatan display yang dipakai.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis dan penilaian yang diberikan oleh validator media yaitu diperoleh hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan hasil persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak dan variabel kualitas teknis memperoleh hasil persentase kelayakan yaitu dengan kriteria sangat layak pula. Sehingga kriteria yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media adalah sangat layak. Sejalan dengan penelitian Ernawati (2013) bahwa validasi kartu *Make A Match* memperoleh hasil persentase dengan kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan media memberikan kemudahan bagi siswa dengan kualitas tampilan yang menarik.

Berdasarkan analisis dan penilaian yang diberikan oleh para validator yaitu ahli materi dan ahli media dapat diketahui bahwa kriteria kelayakan dari hasil validasi adalah sangat layak. Hal ini berarti bahwa pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* sangat layak untuk diteruskan pada tahap kegiatan berikutnya yaitu uji coba pada proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) bahwa kartu *Make A Match* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena sesuai dengan materi yang diajarkan, mudah dibaca, dikemas dengan menarik, praktis, luwes, dan tahan lama.

#### **Respon Siswa**

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa pada uji coba terbatas dapat diperoleh hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan hasil rata-rata persentase dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena siswa beranggapan bahwa penyajian materi dalam kartu *Make A Match* yang dikembangkan sudah sesuai. Pada variabel kualitas instruksional memperoleh rata-rata persentase yaitu dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena siswa menganggap bahwa media kartu *Make A Match* yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami materi peralatan display yang dipakai. Selanjutnya pada variabel kualitas teknis pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata persentase yaitu dengan kriteria sangat layak. Hal ini disebabkan siswa menganggap bahwa tampilan pada media kartu *Make A Match* terlihat jelas dan menarik. Sehingga hasil respon siswa yang diperoleh berdasarkan keseluruhan variabel pada uji coba terbatas adalah sangat layak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji coba terbatas media pembelajaran kartu *Make A Match* pada kelas XI Pemasaran 1 dikatakan sangat layak untuk diteruskan pada tahap kegiatan berikutnya yaitu uji coba lebih lanjut pada kelas lapangan yaitu kelas XI Pemasaran 2. Namun, sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut media pembelajaran kartu *Make A Match* harus direvisi terlebih dahulu pada komponen yang dinilai kurang agar pada saat uji coba lebih lanjut media yang dikembangkan telah siap untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa pada uji coba lebih lanjut dapat diketahui bahwa variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan hasil rata-rata persentase yaitu dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena siswa menganggap media kartu *Make A Match* yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar. Pada variabel kualitas instruksional mendapatkan hasil rata-rata persentase yaitu dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena siswa menganggap bahwa mereka dapat lebih memahami materi peralatan display yang dipakai dengan menggunakan media kartu *Make A Match* yang dikembangkan. Selanjutnya pada variabel kualitas teknis pada uji coba lebih lanjut memperoleh rata-rata persentase dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena siswa dapat menggunakan media kartu *Make A Match* dengan baik. Sehingga hasil respon siswa yang diperoleh berdasarkan keseluruhan variabel pada uji coba lebih lanjut adalah sangat layak.

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba lebih lanjut, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *Make A Match* sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran penataan barang dagangan materi peralatan display yang dipakai. Selain itu, dapat disimpulkan pula bahwa media pembelajaran kartu *Make A Match* yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan respon sangat baik dari siswa kelas XI Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang menjadi subjek pada uji coba untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Sesuai dengan hasil validasi dari para ahli dan juga respon siswa pada uji coba media pembelajaran kartu *Make A Match* yang dikembangkan maka dapat diketahui bahwa hasilnya adalah sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai kelas XI Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **PENUTUP**

##### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran kartu *Make A*

*Match* pada materi peralatan display yang dipakai. Prosedur pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran tidak dilakukan karena penelitian ini hanya mengembangkan media yang telah dirancang oleh peneliti.

2. Media pembelajaran kartu *Make A Match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang memperoleh kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga media kartu *Make A Match* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran pada materi peralatandisplay yang dipakai.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi peralatan display yang dipakai berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba lebih lanjut yang dilakukan adalah sangat baik. Sesuai dengan analisis pada lembar respon siswa terhadap media pembelajaran kartu *Make A Match* maka media ini dapat dianjurkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi peralatan display yang dipakai.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan. Maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran kartu *Make A Match* menjadi alternatif pilihan media pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar.
2. Media pembelajaran kartu *Make A Match* telah memenuhi kriteria kelayakan, namun penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI Pemasaran SMKN 2 Buduran Sidoarjo, sehingga akan lebih baik apabila dapat digunakan di sekolah lain agar dapat dimanfaatkan secara luas.
3. Media pembelajaran kartu *Make A Match* yang dikembangkan hanya terbatas pada materi peralatan display yang dipakai. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis untuk dapat mengembangkan media pembelajaran kartu *Make A Match* pada materi lainnya atau bahkan pada mata pelajaran yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Ernawati, Titin dan Buditjahjanto, I.G.P. Asto. 2013. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMK Sore Tulungagung". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 2 (2) : hal. 765-770.

Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Jones, C.S. 2015. *Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images*. Website: photography.tutplus.com

Kosasih. 2016. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.

Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sari, Yeni Diana Mella. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

SM, Ifkini Asich. 2017. "Pengembangan Permainan Kartu *Make a Match* sebagai Media Pengayaan pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang". *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol. 1 (1): hal. 1-7.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri