



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU MATCH ME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dinda Putri Rahmada Sari^{1*}, Suprayitno²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 8 Maret 2025
Revisi 19 Maret 2025
Diterima 25 Maret 2025

Abstract

This research was based on discovery that the learning outcomes of class IV B students on economic activities material were still below the KKTP. This study focuses on the development of Match Me card learning media as a means to boost the educational achievement of fourth-grade students in elementary school. This research implements the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was implemented in grade IV of Panjunan Elementary School, Sukodono Sidoarjo with 27 students as research subjects. The results of this study indicate that the Match Me card learning media can improve students' learning outcomes. This can be proven from the percentage of media validity of 94.73% and the percentage of material validity of 92.85%, both of percentages are included in the "very valid" category so that they are highly feasible to be tested in class. The practicality of the media is proven by the percentage of student responses reaching 92.95% and educator responses reaching 90.67%, these percentages are included in the "very practical" category. The effectiveness of the media is assessed from the percentage of student learning completion which reaches 85.71% and the improvement in learning outcomes with an average N-Gain of 0.74 which is included in the "high" category. Based on the results of the study, it was concluded that the Match Me card learning media was proven to be valid, practical, and effective in improving learning outcomes in IPS subject material of economic activities for grade IV elementary school. The discovery of this study provide a positive contribution to the development of learning media to improve learning outcomes. The next researchers can examine the influence of this media on student group collaboration.

Kata kunci:

*Pengembangan, Kartu,
Match Me, Hasil Belajar,
IPS, Kegiatan Ekonomi*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan bahwa nilai hasil belajar peserta didik kelas IV B pada materi kegiatan ekonomi masih di bawah KKTP. Penelitian dimaksudkan guna mengembangkan media pembelajaran kartu *Match Me* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Panjunan Sukodono Sidoarjo dengan subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik. Hasilnya mengungkapkan adanya bahwa media kartu *Match Me* dapat mampu mendorong peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari persentase kevalidan media sebesar 94,73% dan persentase kevalidan materi sebesar 92,85%, keduanya tergolong kategori "sangat valid" sehingga sudah sangat layak diujicobakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media dibuktikan dengan persentase respons peserta didik mencapai 92,95% dan respons pendidik

mencapai 90,67%, persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Keefektifan media dinilai dari persentase ketuntasan belajar yang mencapai 85,71% dan peningkatan hasil belajar rata-rata N-Gain senilai 0,74 tergolong kategori “tinggi”. Mengacu hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *Match Me* terbukti valid, praktis, dan efektif. Temuan penelitian ini memberi kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti selanjutnya dapat meneliti pengaruh media ini terhadap kerjasama kelompok peserta didik.

This is an open-access article under the CC BY-SA license.



Penulis Korespondensi:

*Dinda Putri Rahmarda Sari

*dinda.21086@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik sebagai 2 pihak yang berkaitan dengan beberapa konten pendukung seperti perangkat pembelajaran dalam rangka merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Berdasarkan (Makki & Aflahah, 2019) komponen utama dalam pembelajaran yakni peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, konten pembelajaran, metode, media, serta evaluasi. Seluruh komponen tersebut harus direncanakan dengan baik oleh pendidik sebelum dilaksanakannya pembelajaran bersama dengan peserta didik.

Berdasarkan wawancara pada pendidik kelas IV B SDN Panjunan, pendidik menyebutkan bahwa pernah menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk materi kegiatan ekonomi. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan, mengungkapkan dan mengekspresikan perilaku dari tokoh yang sedang diperankan (Rahmawati & Puspasari, 2020). Penggunaan model ini, hanya mendukung peserta didik secara praktikal namun masih kurang dalam teori. Media yang digunakan juga hanya bisa digunakan satu kali kemudian untuk pembelajaran pada materi yang sama selanjutnya pendidik harus menyediakan media lagi. Sedangkan, seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang dapat digunakan dalam jangka waktu lama karena seorang guru tidak mungkin mengajar dalam 1 tahun pembelajaran saja (Wasiyah et al., 2023). Berdasarkan observasi di kelas IV B, ditemukan perbedaan sikap peserta didik dalam pembelajaran ketika pendidik menjelaskan materi menggunakan media dan metode ceramah. Peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran ketika pendidik menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran. Sejalan dengan Wulandari et al. (2023) guru

harus memahami bahwa pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak efektif apabila tidak ada media pembelajaran.

Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik dalam topik kegiatan ekonomi rendah. Pendidik menerangkan bahwa nilai KKTP untuk mata pelajaran IPAS adalah 78. Tidak lebih dari 1/3 jumlah seluruh peserta didik kelas IV B memperoleh nilai melampaui nilai KKTP yang telah ditentukan. Sedangkan Wirda et al. (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar berfungsi menjadi parameter ketercapaian peserta didik dalam menguasai sebuah mata pelajaran. Salah satu ranah hasil belajar yang harus ditingkatkan adalah ranah kognitif (pengetahuan) dimana peserta didik akan dinilai berdasarkan kemampuan dalam mengingat, mengenali lagi sebuah pengetahuan, fakta, dan konsep yang telah dipelajari (Anderson et al. dalam Nafiati 2021).

Saat pembelajaran juga terjadi interaksi pendidik dengan peserta didik, komunikasi tersebut dimaksudkan untuk menyampaikan dan menerima informasi mengenai topik-topik materi pelajaran. Menurut Syarifuddin & Utari (2022) media pembelajaran berfungsi sebagai penunjang penyaluran informasi pembelajaran untuk penyaluran informasi agar interaksi pendidik dengan peserta didik dapat terjadi secara baik. Kristanto (2016) juga menyebutkan bahwa beberapa konsep suatu materi lebih mudah dijelaskan menggunakan media grafis yang menonjolkan aspek visual karena membutuhkan ilustrasi atau gambaran untuk memperjelas pesan yang disampaikan

Pendidik dapat menggunakan kartu dalam pembelajaran menggunakan metode permainan. Salah satu model pembelajaran menyenangkan yang dapat dipilih oleh pendidik adalah dengan permainan (Mulyati, 2019). Dalam konteks pembelajaran, kartu dapat digunakan sebagai media penyampaian materi dengan menggunakan gambar, keterangan gambar atau pertanyaan dan jawabannya. Menurut Khairunnisak (2015) media kartu dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain yang meningkatkan interaksi peserta didik, merangsang kemampuan berpikir, dan peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

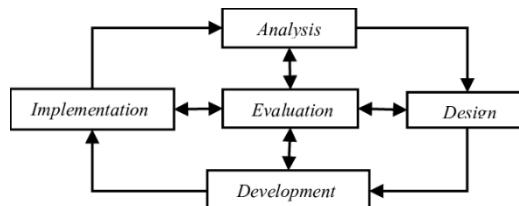
Sesuai dengan teori yang disebutkan sebelumnya, Piaget menyebutkan bahwa peserta didik jenjang kelas IV sudah dapat berpikir menggunakan logika namun harus ada objek di depan mata. Namun beberapa benda atau kejadian tidak bisa dibawa ke dalam kelas untuk dilihat secara langsung oleh peserta didik. Maka media pembelajaran kartu yang memuat foto realistik dapat menunjang peserta didik untuk berpikir. Hal ini juga

didukung oleh teori (Dale dalam Mufidah 2017) yang menilai hasil belajar secara visual mencapai 75%, secara auditorial berkisar 13%, serta indera lain berkisar 12%.

Oleh sebab itu, media pembelajaran kartu Match Me yang berbasis visual dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi yang beberapa kegiatannya tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas sehingga diwujudkan ke dalam gambar pada kartu. Peneliti berharap, media pembelajaran yang dirancang mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV dalam ranah kognitif mengarah di keterampilan berpikir kritis. Sebelum digunakan lebih lanjut, peneliti akan melakukan penelitian secara sistematis dengan metode ADDIE guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran kartu *Match Me* untuk peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menerapkan jenis *Research and Development (RnD)*. Menurut Mesra et al. (2023) *Research and Development* adalah sebuah penciptaan pengetahuan secara formal, baik pengetahuan dalam produk yang dikembangkan atau proses pengembangannya, dan pengukuran data fokus pada pengetahuan baru. Produk media pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementastion, Evaluation*) melibatkan peserta didik kelas IV SD.



Gambar 1. Desain Penelitian Model ADDIE

Langkah-langkah yang dilakukan menggunakan model ADDIE diantaranya adalah (1) *Analyze* yang dilakukan dengan tujuan menganalisis permasalahan dan kemungkinan permasalahan yang terjadi di lapangan. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dan materi yang akan disampaikan di kelas IV B SD Negeri Panjunan, Sidoarjo; (2) *Design*, perancangan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran kartu yang dikembangkan. Dalam perancangan media pembelajaran, peneliti memperhatikan pemilihan warna, jenis huruf, dan gambar yang akan menjadi konten dalam media agar peserta didik lebih nyaman dalam mengaplikasikan media edukatif; (3) *Development*,

pengembangan produk sesuai dengan rancangan kemudian mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen validasi beracuan skala likert 1-4. Hasil dari penilaian kemudian direkapitulasi untuk mengetahui persentase kevalidan media dan materi; (4) *Implementation*, pengujian produk guna mengidentifikasi respons dan penilaian peserta didik antara tahap pra dan pasca diterapkannya media edukatif. Pada tahap ini, penleiti juga akan mengambil data sebagai bahan analisis kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan media akan diukur melalui angket respon pengguna sedangkan keefektifan media diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*; (5) *Evaluation*, dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada media pembelajaran. Peneliti melakukan evaluasi di setiap tahap untuk memaksimalkan hasil di akhir prosedur.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri Panjunan, Sukodono, Sidoarjo yang melibatkan 27 peserta didik sebagai subjek. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk pengujian terdiri dari 6 peserta didik pada tahap skala kecil dan 21 peserta didik pada tahap skala besar. Pengujian produk dilaksanakan sesudah materi dan media edukatif divalidasi validator. Desain pengujian ini yakni *One Group Pretest Posttest Design*. Data kuantitatif didapat melalui tes dan angket, sementara itu data kualitatif didapat melalui kritik saran dari ahli serta pengguna media pembelajaran. Data yang diperlukan untuk penelitian dikumpulkan melalui instrumen berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons peserta didik, angket respons pendidik, dan lembar soal *pretest posttest*.

HASIL

Sesuai dengan sistematika model pengembangan ADDIE, tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan observasi serta wawancara untuk menggali permasalahan dan analisis kebutuhan dalam pembelajaran. Kegiatan analisis juga dilakukan pada materi yang akan menjadi konten pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan wawancara, pendidik menyebutkan bahwa 75% peserta didik masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Mengacu observasi pembelajaran, peserta didik antusias apabila diajak belajar dan menggunakan media pembelajaran secara langsung. Peneliti juga mengkaji materi pada buku ajar yang diterapkan peserta didik maupun pendidik saat pembelajaran. Buku yang diterapkan adalah Buku IPAS Untuk SD Kelas IV Tahun 2021 BAB 7 Topik C. Pada akhir BAB, peserta didik diwajibkan dapat mendemonstrasikan kegiatan jual beli menggunakan uang. Sebelum mendemonstrasikan kegiatan jual beli, peserta didik harus memiliki bekal pengetahuan bagaimana akhirnya dapat terjadi kegiatan jual beli. Seperti yang telah ada pada buku, materi kegiatan ekonomi perlu diajarkan sebelum peserta didik mendemonstrasikan kegiatan jual beli. Dengan memahami alur kegiatan ekonomi, peserta didik akan lebih memahami bagaimana proses pemenuhan kebutuhan hidup manusia bermula.

Tahap kedua yang dilakukan adalah *design* (perencanaan), tahapan ini melibatkan perancangan perangkat pembelajaran dan produk media. Kegiatan pembelajaran disusun menggunakan model pembelajaran langsung dengan fase (1) menginformasikan tujuan dan menyiapkan peserta didik; (2) mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan; (3) memberikan bimbingan; (4) memeriksa pemahaman dan menyajikan respons; (5) mengarahkan latihan serta pengaplikasian konsep. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan hasil analisis permasalahan dan kebutuhan di kelas selama pembelajaran. Pemilihan huruf, warna, ukuran kartu, dan gambar-gambar pada media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari kartu informasi, dan kartu pertanyaan yang dilengkapi juga dengan kartu petunjuk. Media pembelajaran *Match Me* didesain dengan tema kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan terdekat atau keseharian peserta didik.

Pada tahap *development* (pengembangan), Produk yang dikembangkan berupa kartu *Match Me* yang dikemas dalam sebuah *box* berisi 27 kartu informasi, 9 kartu pertanyaan, dan 1 petunjuk. Setelah media selesai dibuat, proses selanjutnya adalah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen PGSD Unesa. Validator media adalah Bapak Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd., M.Pd. dan validator materi adalah Ibu Ulfie Aminatus Zahroh, M.Pd..

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan Media dan Materi

	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
Validasi Media	72	76	94,73%	Sangat Valid
Validasi Materi	52	56	92,85%	Sangat Valid

Produk valid dan layak kemudian diujicobakan pada peserta didik. Uji coba produk diterapkan dua kali yakni untuk uji coba skala kecil dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 orang dan uji coba skala besar sebanyak 21 orang. Sebelum mengikuti proses pembelajaran, peserta didik akan mengerjakan soal *pretest* dan diminta mengerjakan soal *posttest* setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifan media pembelajaran yang dinilai dari skor persentase ketuntasan belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diketahui melalui hasil *pre-test post-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran

	Ketuntasan Belajar	Keterangan	N-Gain	Keterangan
Skala Kecil	66,67%	Tinggi	0,72	Tinggi
Skala Besar	85,71%	Sangat Tinggi	0,74	Tinggi

Untuk menilai kepraktisan media, peneliti memberikan angket pada peserta didik dan pendidik. Pada uji coba skala kecil, persentase kepraktisan media berdasarkan angket respons adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Skala Kecil

	Perolehan skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
Peserta didik	261	300	87%	Sangat praktis
Pendidik	63	75	84%	Sangat praktis

Setelah melaksanakan uji coba skala kecil, kepraktisan media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Namun pada saat menggunakan media pembelajaran, peserta didik perlu lebih dibimbing mengenai cara menganalisis materi pada kartu informasi. Pendidik juga memberikan saran untuk lebih memperjelas petunjuk analisis materi kepada peserta didik agar hasil lebih maksimal. Pada uji coba skala besar,

peneliti mengimplementasikan kembali media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan sebelumnya. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran pada skala besar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Skala Besar

	Perolehan skor	Skor Maksimal	Percentase	Keterangan
Peserta didik	976	1050	92,95%	Sangat Praktis
Pendidik	68	75	90,67%	Sangat Praktis

Peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahap untuk mengkaji ulang aspek yang berhubungan dengan pengembangan media edukatif. Peneliti mendapatkan saran dan masukan pada setiap tahap yang digunakan sebagai bahan perbaikan media agar hasil pengembangan media lebih maksimal. Peneliti melakukan penelitian uji coba skala kecil terlebih dahulu untuk mengevaluasi apakah ada kekurangan yang perlu diperbaiki atau tidak. Berdasarkan saran dari pendidik, peneliti memperbaiki cara membimbing peserta didik untuk menganalisis materi pada kartu informasi.

PEMBAHASAN

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh perbandingan kebutuhan dan permasalahan yang diketahui melalui wawancara pendidik dan observasi kegiatan pembelajaran. Dengan perbandingan yang dibuat, maka akan ditemukan permasalahannya atau adanya kesenjangan antara hasil yang baik dan hasil yang masih kurang baik. Adanya perbedaan hasil tersebut disebabkan karena kurangnya sumber daya pendukung, motivasi yang rendah, dan pengetahuan serta keterampilan yang masih rendah (Branch, 2010). Pendidik menyatakan bahwa pada materi kegiatan ekonomi, peserta didik dinilai masih kurang memahami materi lebih dalam yang dibuktikan dengan banyaknya nilai penilaian harian yang di bawah KKTP.

Peserta didik dinilai lebih suka belajar apabila dapat berinteraksi atau menggunakan media pembelajaran secara langsung. Penggunaan media pembelajaran begitu penting supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif serta materi dapat tersampaikan lebih baik (Isnaeni & Hildayah, 2020). Peserta didik lebih bisa memahami dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru apabila menggunakan media pembelajaran daripada hanya mendengarkan guru ceramah. Temuan ini sejalan dengan

pendapat (Jamaral dalam Ramadani & Zailani, 2024) yang menjelaskan bahwa metode ceramah menempatkan seorang pendidik sebagai pusat utama pembelajaran , sedangkan peserta didik hanya berperan pasif yang mendengarkan apa saja yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran kartu *Match Me* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi.

Media pembelajaran kartu *Match Me* dirancang dengan menyajikan informasi untuk dianalisis oleh peserta didik. Media ini dirancang untuk digunakan secara berkelompok untuk 3 peserta didik. Pembentukan kelompok dilakukan agar peserta didik dapat berdiskusi sehingga memperoleh wawasan baru dan saling bertukar pendapat serta membuka peluang untuk membuka jaringan sosial pertemanan dengan berkolaborasi (Grijpma et al., 2021). Setelah dirancang dan diproduksi, media kemudian divalidasi oleh ahli media dan memperoleh skor kevalidan sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Pada indikator aspek tampilan media pembelajaran mengenai ukuran, warna, gambar, jenis huruf, ukuran huruf, penataan dan ukuran gambar memperoleh skor 4. Skor tersebut menunjukkan nilai yang sangat baik dari validator.

Pada aspek isi, 5 indikator terkait konten media, aturan penggunaan gambar, penggunaan kata, materi, dan tata letak isi memperoleh skor 4 “sangat baik” dan 1 indikator mengenai bahasa penulisan memperoleh skor 3 “baik”. Pada aspek penggunaan dan penyajian media, terdapat 3 indikator mengenai kemudahan penyajian, keamanan, dan cara penggunaan memperoleh skor “sangat baik” yaitu 4, dan 3 indikator lain terkait jangka waktu penggunaan, jangkauan pengguna, dan petunjuk penggunaan memperoleh skor “baik” yaitu 3. Untuk menilai kevalidan materi pada media pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian mengenai aspek isi materi, kejelasan materi, dan kebahasaan materi pada media pembelajaran. Berdasarkan penilaian, hasil validasi materi memperoleh skor kevalidan sebesar 92,85% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Pada tahap penerapan media, Peserta didik dibentuk menjadi kelompok kecil agar setiap anggota dapat lebih aktif berpartisipasi dan membina kerjasama dalam kelompok. Tujuan ini sejalan dengan pendapat Hana (2023) bahwa diskusi dalam kelompok kecil dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan memberi kesempatan untuk bertukar pendapat terhadap analisis sebuah konsep untuk memecahkan masalah dan meningkatkan

cara berpikir dalam bentuk interaksi aktif. Octaviani & Suprayitno (2024) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran IPS, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar peserta didik memperoleh pemahaman yang baik.

Ketepatan dan keseuaian media dapat dinilai dari keefektifan penggunaan media pada proses pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran kartu *Match Me* dinilai dari perolehan nilai peserta didik diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba skala kecil adalah 66,67% yang termasuk kategori “tinggi”. Selain itu, peneliti juga menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik yang diketahui dari nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori peningkatan hasil belajar “tinggi”. Berdasarkan hasil pada uji coba skala kecil maka media pembelajaran layak untuk diujicobakan pada skala yang lebih besar. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba skala besar adalah 85,71% yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik diketahui melalui nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori peningkatan hasil belajar “tinggi”.

Konsep penggunaan media pembelajaran Match Me adalah sebagai media untuk memperdalam pengetahuan dengan cara menganalisis materi pada kartu. Sehingga peneliti tetap perlu memberikan materi awal kepada peserta didik untuk mengetahui materi kegiatan ekonomi secara umum. Hal ini sejalan dengan teori (Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan & Palupi (2016) bahwa dalam ranah kognitif kategori menganalisis, peserta didik perlu diarahkan pada informasi dan sumber penemuan dan penciptaan suatu hal. Dengan menganalisis materi pada kartu, peneliti berharap peserta didik dapat menganalisis keterhubungan dari setiap alur kegiatan. Melalui kegiatan analisis definisi, tujuan/tugas/peran, dan ciri-ciri dari setiap kegiatan, peserta didik akan dapat menyimpulkan bagaimana setiap kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi memiliki hubungan.

Kegiatan menganalisis informasi pada kartu sangat membantu peserta didik untuk menambah wawasan mengenai kegiatan ekonomi. Penambahan wawasan ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 42,85 menjadi 85,23 pada hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* peserta didik skala besar. Peserta didik hanya menunjukkan pengetahuan mengenai kegiatan ekonomi secara umum pada awal pembelajaran. Seperti pada saat diberi pertanyaan pemantik

mengenai kegiatan jual beli, peserta didik hanya mengetahui bahwa kegiatan tersebut hanya sekedar kegiatan antara pedagang yang menjual dan pelanggan yang membeli.

Selain terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif, media ini juga sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respons peserta didik dan pendidik setelah menggunakan media kartu *Match Me*. Pada uji coba skala kecil, persentase kepraktisan dari angket respons peserta didik adalah sebesar 87% dan dari pendidik adalah sebesar 84 %. Keduanya menunjukkan hasil dalam kategori “sangat praktis” sehingga peneliti melanjutkan penerapan pada uji coba skala besar. Pada uji coba skala besar, angket respons peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan media sebesar 92,95% dan angket respons pendidik menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 90,67%. Kedua skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu *Match Me* konsisten sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Syarifuddin & Utari (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sumber belajar yang berasal dari luar diri peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran. Selain dilihat dari peningkatan hasil belajar, penggunaan media pembelajaran kartu *Match Me* juga dapat memperkuat hubungan interaksi peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan dan diskusi kelompok. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Khairunnisaq (2015) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran kartu dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain yang meningkatkan interaksi peserta didik, merangsang kemampuan berpikir, dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran kartu *Match Me* dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dapat memengaruhi pencapaian tujuan sebuah pendidikan (Bilghis & Istianah, 2024). Media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk mengajak peserta didik menganalisis informasi materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Saat penerapan media dalam pembelajaran, media kartu *Match Me* juga dapat memfasilitasi peserta didik untuk membangun interaksi diskusi saat menganalisis informasi materi pada kartu. Dengan kegiatan tersebut, pembelajaran menjadi lebih

berkesan karena peserta didik dapat menggali pengetahuan melalui proses diskusi bersama mengenai alur kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *Match Me* dapat diterapkan pada proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Materi dan media pembelajaran kartu *Match Me* termasuk “sangat valid”. Hal ini dibuktikan dengan penilaian validator materi dan media secara berturut-turut adalah 94,73% dan 92,85%. Media pembelajaran kartu *Match Me* juga termasuk kategori “sangat praktis” berdasarkan penilaian pengguna melalui angket respon. Persentase kepraktisan berdasarkan penilaian peserta didik adalah sebesar 92,95% dan berdasarkan penilaian pendidik adalah 90,67%. Setelah menggunakan media pembelajaran kartu *Match Me*, persentase ketuntasan belajar peserta didik adalah sebesar 85,71% yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Selain itu, peneliti juga menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus N-Gain yang memperoleh skor 0,74 dan termasuk dalam kategori peningkatan hasil belajar “tinggi”.

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS. Media pembelajaran ini juga memfasilitasi peserta didik untuk melakukan kegiatan analisis informasi. Berdasarkan penilaian-penilaian yang dilakukan maka media pembelajaran kartu *Match Me* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar.

REFERENSI

- Bilghis, N. W. Al, & Istianah, F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perubahan Farida Istianah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(8), 1452–1465.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Grijpma, J. W., de la Croix, A., Kleinvelt, J. H., Meeter, M., & Kusurkar, R. A. (2021). Appreciating small-group active learning: What do medical students want, and why? A Q-methodology study. *Medical Teacher*, 43(4), 411–420. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1854705>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran.*, 2(Vol. 2 No. 02 (2012)). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hana, L. Z. (2023). *Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul*. IAIN Kudus.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 5, 148–156.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 29(2), 66–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.13170/jp.9.2.2877>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran* (M. Afandi, Ed.). Duta Media Publishing.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiani, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (Cetakan pertama). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mufidah, L. L. N. (2017). Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, Vol. 1 No. 2, 245–260.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

- Octaviani, A., & Suprayitno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Scrabble Berbarcode” Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 1578–1591.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2, 227–240. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Ramadani, I., & Zailani. (2024). Implementasi Metode Ceramah Tipe Impromtu dalam Peningkatan Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Air Batu Satu Atap. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 640–648. <https://doi.org/47467/eduinovas.v4i1.5611>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening media Publishing. www.beningmediapublishing.com
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <http://jurnaledukasia.org>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputra, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (P. Suprastowo, L. H. Winingsih, & I. Zamjani, Eds.; Pertama). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>