

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU Q&A BERBASIS MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SDN 105328 DAGANG KERAWAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Latifah Utami Siregar¹, Wildansyah Lubis², Halimatusakdiah³, Faisal⁴, Winara⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

latifahutami37@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to determine how to develop Q&A card media based on the Make a Match model and also to determine the effectiveness and feasibility of the card in increasing student activeness in learning Indonesian in grade IV of SDN 105328 Dagang Kerawan. This research is a development research (R&D) conducted using the ADDIE development procedure. To assess the feasibility and effectiveness of the developed media, a validation questionnaire was used which was given to the media expert validator and also the grade IV teacher of SDN 105328 Dagang Kerawan. From the results of the study, it was known that the feasibility score obtained from the media expert validator was 90 with the criteria of "Very Feasible". The feasibility score obtained from the teacher's response was 91.4 with the criteria of "Very Effective". From these results, it can be concluded that the Q&A card learning media based on the make-a-match model developed is "Very Appropriate" and "Very Effective" for use in the Indonesian language learning process for the topic "Origins" in fourth grade at Dagang Kerawan State Elementary School 105328.

Keywords: Q&A Card Media, Make a Match, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media kartu Q&A berbasis model *Make a Match* dan juga untuk mengetahui keefektifan, serta kelayakan dari kartu tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 105328 Dagang Kerawan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Untuk menilai kelayakan dan keefektifan dari media yang dikembangkan, digunakan angket validasi yang diberikan kepada validator ahli media dan juga Guru kelas IV SDN 105328 Dagang Kerawan. Dari hasil penelitian diketahui bahwa skor kelayakan yang didapat dari validator ahli media, yaitu sebesar 90 dengan kriteria "Sangat Layak". Skor kelayakan yang didapat dari respon guru, yaitu 91,4 dengan kriteria "Sangat Efektif". Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan "Sangat Layak" dan "Sangat Efektif".

untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Asal Usul” di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

Kata Kunci: Media Kartu Q&A, *Make a Match*, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia perlu mengambil peran aktif dalam menghadapi era globalisasi. Indonesia tidak boleh hanya menjadi sasaran atau objek bagi negara lain. Oleh sebab itu, diperlukan kesiapan sejak dini untuk menyongsong era tersebut. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah proses multifaset yang mencakup tiga komponen yang berbeda. Sifat, takdir, dan struktur individu dan masyarakat dibentuk oleh orang tersebut, masyarakat atau kelompok nasional mereka, dan seluruh realitas material dan spiritual. Pendidikan mencakup lebih dari sekadar pengajaran; ini adalah proses menanamkan pengetahuan, mentransformasikan nilai-nilai, dan membangun karakter, termasuk semua aspeknya. Oleh karena itu, pendidikan lebih terfokus pada pelatihan spesialis atau khusus, sehingga perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.

Keaktifan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa menjadi salah satu unsur utama yang harus hadir. Aktivitas belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan memperoleh pengetahuan dari pengalaman belajarnya. Hasil pembelajaran terlihat jelas melalui perubahan yang dapat diamati dan terukur dalam perilaku siswa, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Perubahan ini dapat dilihat sebagai kemajuan atau perkembangan yang melampaui kondisi sebelumnya, seperti transisi dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak sopan menjadi sopan. Sebab itu, sangat penting untuk memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif. Ada banyak tugas yang harus diselesaikan siswa agar aktif dalam pembelajarannya. Individu dituntut untuk menggunakan kemampuan kognitif mereka, mengevaluasi banyak sudut pandang, menyelesaikan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang

diperoleh. Pembelajaran aktif harus ditandai dengan kelincahan, kesenangan, keterlibatan, dan antusiasme. Dengan demikian, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi faktor utama yang perlu mendapat perhatian dari para pendidik guna mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan strategi yang efektif untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Meskipun bahan ajar terus berkembang dan semakin beragam seiring kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi modern, serta perkembangan peserta didik, namun peningkatan sarana dan prasarana sekolah masih perlu mendapat perhatian. Hal ini disebabkan karena diversifikasi dan kelengkapan semakin maju tanpa perubahan apa pun. Profesionalisme guru terhadap pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan instruksional yang melibatkan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan

proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Kegiatan penelitian terdiri dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Maret 2024 antara peneliti dengan guru kelas IV A SD Negeri 105328 Dagang Kerawan. Berdasarkan pengakuan guru kelas IV A, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan sumber daya pendidikan jarang digunakan selama proses pembelajaran. Akibatnya, beberapa anak mengabaikan arahan guru, mengalami kebosanan, dan malah bermain sendiri. Siswa di kelas IV A kurang menunjukkan sikap-sikap aktif saat pembelajaran sedang berlangsung. Masalah ini muncul karena terbatasnya penggunaan teknik pembelajaran yang beragam, yang mengakibatkan kurangnya pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, pengajar hanya mengandalkan buku pegangan saat menjelaskan topik. Oleh karena itu, partisipasi aktif guru dalam mengajar siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap keterlibatan siswa dalam upaya pembelajaran mereka. Selain itu, siswa juga termotivasi dengan adanya materi pembelajaran yang menarik dan bimbingan guru yang

menginspirasi. Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan melalui penggunaan materi pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, guru memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan media pembelajaran secara efektif sebagai sarana komunikasi di dalam kelas. Oleh karena itu, keberhasilan proses instruksional dan pendidikan di kelas bergantung pada pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang tepat.

Dapat disimpulkan bahwa dikarenakan kurangnya minat serta kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terkadang para siswa merasa bosan dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kembali motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan, misalnya melalui kegiatan permainan dan sesi tanya jawab disertai pemberian hadiah atau

penghargaan bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Sehubungan dengan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk memberikan solusi yang efektif yaitu dengan “Pengembangan Media Kartu Q&A Berbasis Model *Make a match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan Tahun ajaran 2023/2024”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada, sehingga efektivitas produk tersebut dapat diuji dan dievaluasi. (Sugiyono, 2011: h. 297). Segala bentuk pengembangan media pembelajaran harus efektif. (Okpatrioka, 2023, h 92). Agar produk yang dikembangkan dapat dipertimbangkan, diperlukan serangkaian pengujian dan validasi oleh para ahli. Produk ini dirancang untuk membekali siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan dengan standar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan

penguasaan materi Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran kartu Tanya Jawab (Q&A).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan Tahun Ajaran 2023/2024 Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Waktu Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 Semester Genap.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan berbasis teknik ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri 105328 Dagang Karawan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa dengan perincian 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Objek penelitian ini adalah penguasaan materi Bahasa Indonesia oleh siswa kelas IV A SD Negeri 105328 Dagang Karawan melalui penggunaan media pembelajaran Kartu Q & A berbasis *Make a Match*.

Menurut Sugiyono (2019:102), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan

dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket / kuesioner, tes, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini, antara lain observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes, dan dokumentasi.

Adapun analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media Kartu Q&A berbasis *Make a Match* yang dikembangkan layak digunakan dan efektif. Analisis data dalam penelitian ini antara lain analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* pada materi BAB VII “Asal Usul Nenek Moyangku” dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan

tujuan untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan baik oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Diketahui bahwa media pembelajaran belum digunakan selama proses belajar mengajar di kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku pegangan saja. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan, serta tampak tidak aktif dalam pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menilai perlunya inovasi dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas. Peneliti melihat bahwa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan membutuhkan media pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka tertarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Analisis ini dilakukan untuk memahami karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan, sehingga dapat diketahui taraf perkembangan kognitif, maupun perkembangan emosionalnya.

Diketahui bahwa siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan berusia antara 10–11 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak umumnya mulai mengembangkan kemampuan berpikirnya, sehingga pada umumnya mereka menyukai hal-hal yang bersifat nyata. Pada taraf usia ini juga, anak mulai ingin mendapat penghargaan atas pencapaiannya dan mudah merasa bangga jika berhasil.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menilai bahwa inovasi yang tepat dalam proses pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model Make a Match. Media ini dianggap mampu mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan, sehingga dapat mengatasi rasa bosan mereka selama mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan serta materi yang sedang dipelajari oleh siswa kelas IV.

Bagian tersebut terletak pada bagian kiri atas di tampilan beranda *Canva*

- c. Pilih jenis proyek yang akan dikerjakan

Dengan memilih jenis proyek yang akan dikerjakan, *Canva* akan secara otomatis mengeluarkan berbagai fitur desain yang dapat digunakan, baik gratis maupun berbayar.

- d. Desain Media

Gunakan berbagai fitur yang disediakan untuk mendesain media semenarik mungkin. Pada bagian ini peneliti menggunakan *background* warna terang dengan tulisan berwarna hitam. Tujuannya agar siswa dapat membaca tulisan yang ada pada media kartu Q&A yang dikembangkan.

- 3) Mencetak hasil rancangan

Setelah selesai dirancang, hasil rancangan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* dicetak dengan menggunakan kertas karon. Kertas karton dipilih karena bertekstur lebih tebal dari pada kertas biasa. Hasil rancangan dicetak berukuran 85,60cm x 53,98cm.



Gambar 2. Media Kartu Q&A yang Telah Dicetak

3. Tahap *Development* (Perancangan)

Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh validator ahli media untuk menilai kelayakannya. Validator ahli media yang menilai kelayakan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* adalah Dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Medan, Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 13 Juni 2025. Hasil penilaian validator ahli media terhadap media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yaitu memperoleh rata-rata skor 2,83.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media, diperoleh skor kelayakan sebesar 56,6. Merunut pada tabel kriteria kelayakan, skor tersebut masuk pada kategori “Cukup Layak”.

Validator ahli media memberikan catatan revisi, yaitu:

1. Jenis bahan yang digunakan.
2. Pemilihan huruf yang lebih variatif.

Setelah mendapatkan catatan revisi dari validator ahli media,

selanjutnya media di revisi sesuai dengan catatan validator ahli. Tampilan warna diubah, yaitu background menjadi berwarna gelap dengan warna tulisan berwarna putih. Huruf yang digunakan juga bervariasi, seperti jenis huruf “Bryndan Write” dan “Marykate”.

Selanjutnya hasil rancangan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* dicetak dengan menggunakan bahan *polycarbonate* (PC). Bahan ini biasa digunakan sebagai bahan pembuatan KTP, SIM, dan lainnya. Bahan ini dipilih karena terbuat dari sejenis plastik yang kuat dan tahan lama.



Gambar 3. Media Kartu Q&A Dengan Bahan *Polycarbonate*

Media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang telah direvisi kembali divalidasi oleh validator ahli media pada tanggal 19 Juni 2025. Hasil validasi setelah dilakukan revisi, dari 12 butir pernyataan pada angket validasi ahli media, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5.

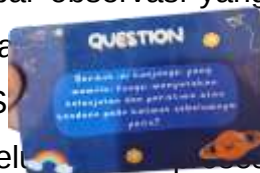
Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media, diperoleh skor kelayakan sebesar 90. Merunut pada tabel kriteria kelayakan, skor tersebut masuk pada kategori “Sangat Layak”.

3. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Asal Usul” di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

Keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan dinilai melalui lembar observasi yang diisi oleh guru kelas Syahrani Siregar, S.Pd. Setelah mengamati selanjutnya pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah penerapan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan.

Skor keaktifan siswa kelas IV sebelum penerapan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yaitu rata-rata skor keaktifan siswa hanya sebesar 2,81.



Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan, didapatkan skor keaktifan belajar siswa hanya sebesar 56,2.

Setelah diketahui skor keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan, selanjutnya peneliti menerapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Asal Usuk Nenek Moyangku" dengan menggunakan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan. Adapun tahapan yang dilakukan, antara lain

1. Kegiatan Awal

- a. Peneliti meminta izin kepada Guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan untuk mengambil alih proses pembelajaran.
- b. Peneliti mengucapkan salam dan menyapa siswa.
- c. Peneliti memeriksa kehadiran siswa.
- d. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa bersama.
- e. Peneliti memimpin siswa dalam melakukan *Ice Breaking*.

2. Kegiatan Inti

- a. Peneliti menyampaikan materi dengan memanfaatkan buku paket Bahasa Indonesia.
- b. Peneliti mengajak siswa bermain mencocokkan pertanyaan dengan jawaban menggunakan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Peneliti mengajak siswa melakukan refleksi bersama.
- b. Peneliti memberikan apresiasi.
- c. Peneliti menutup kegiatan dengan mengajak berdoa bersama

Selama pembelajaran menggunakan media Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan, guru kelas IV melakukan observasi terhadap keaktifan siswa. Skor keaktifan siswa selama penggunaan media pembelajaran yaitu sebesar 4,08.

Berdasarkan hasil observasi guru, diperoleh skor keaktifan belajar siswa sebesar 81,6. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum penerapan media.

Keefektifan dari media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan dinilai dengan menggunakan angket validasi keefektifan media yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan, yaitu Ibu Anggita Syahrani Siregar, S.Pd. Hasil respon guru diperoleh rata-rata skor sebesar 4,57

Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan, didapatkan skor keefektifan sebesar 91,4. Berdasarkan pada tabel kriteria keefektifan, skor tersebut berada dalam kriteria “Sangat Efektif”.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua kategori, yaitu validasi media dan validasi respon guru. Hasil evaluasi bahwa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan mendapat penilaian yang baik dari validator ahli media dan juga guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

Berdasarkan setiap penilaian dari validasi yang dilakukan, didapatkan nilai yang tinggi dengan kategori “Sangat layak”, dan “Sangat Efektif”.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Q&A Berbasis Model *Make a Match*

Pengembangan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* dilakukan dengan prosedur ADDIE.

Seluruh tahap dalam prosedur pengembangan ADDIE dilakukan secara beruruta. Tahap pertama adalah Analisis, di mana peneliti melakukan tiga jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, serta analisis kurikulum dan materi.

Selesai melakukan analisis, selanjutnya peneliti masuk pada tahap Perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan.

Dalam merancang media kartu Q&A berbasis model *Make a Match*, terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu dari mulai login pada aplikasi *canva*, memasukkan materi pada laman kerja, hingga mencetak

hasil rancangan. Hasil rancangan dicetak dengan menggunakan bahan *polycarbonate* (PC) yang biasa digunakan untuk mencetak KTP, SIM, dan lain sebagainya. Penggunaan bahan tersebut karena di nilai memiliki ketahanan dibandingkan kertas biasa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Q&A Berbasis Model *Make a Match*

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang telah dikembangkan, peneliti melanjutkan ke tahap ketiga yaitu tahap Pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh validator ahli media untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan.

Validasi pertama dilakukan pada tanggal 13 Juni 2025. Dari validasi ini didapatkan skor yang masih rendah, yaitu 56,6 dengan kriteria "Cukup Layak". Validator ahli media juga memberikan catatan revisi terhadap media yang dikembangkan, seperti pada bahan kartu dan juga jenis huruf yang digunakan pada desain kartu.

Setelah mendapatkan catatan revisi, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang

dikembangkan, yaitu dengan mengganti jenis huruf dan juga mengganti jenis bahan yang digunakan untuk mencetak kartu. Selanjutnya kembali dilakukan validasi ahli media pada tanggal 16 Juni 2025.

Hasil validasi kedua, diperoleh skor yang tinggi dari validator ahli media terhadap media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan, yaitu sebesar 90. Berdasarkan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan termasuk "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Asal Usul Nenek Moyangku" di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Q&A Berbasis Model *Make a Match*

Keefektifan dari media pembelajaran kartu Q&A yang dikembangkan diketahui dari respon guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media kartu Q&A

berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan. Oleh sebab itu bagian ini masuk ke dalam tahap yang keempat, yaitu tahap Penerapan.

Sebelum mencari tahu keefektifan dari media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang dikembangkan.

Keaktifan siswa dinilai berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV. Sebelum digunakan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan, skor keaktifan belajar siswa kelas IV hanya sebesar 56,2. Akan tetapi setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan, skor keaktifan belajar siswa kelas IV meningkat menjadi 81,6.

Dari peningkatan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan pada

pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Asal Usul Nenek Moyang".

Untuk menilai keefektifan dari media yang dikembangkan, diberikan angket validasi kepada guru kelas IV yang berisi 2 aspek dengan 7 butir pernyataan. Dari validasi yang dilakukan, guru kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan memberikan skor sebesar 91,4 dengan kriteria "Sangat Efektif" pada media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan.

Dari hasil validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan "Sangat Efektif" Untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Asal Usul Nenek Moyang" di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan dengan menggunakan prosedur ADDIE, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a*

- match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Asal Usul Nenek Moyangku” di kelas IV SD.
2. Skor kelayakan yang diperoleh dari validator ahli media adalah 90 dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan skor dari respon guru mencapai 91,4 dengan kriteria “Sangat Efektif”. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* yang dikembangkan termasuk “Sangat Layak” dan “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Asal Usul” di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.
 3. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media kartu Q&A berbasis model *make a match*, skor keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan hanya sebesar 56,2. Sesudah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media kartu Q&A berbasis model *make a match*, skor keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan meningkat menjadi 81,6.
- Dewi, G. K., & Haerudin, D. (2023). Model *Make a match* Berbantu Media Kartu Q&A (*Question and Answers*) Terhadap Kemampuan Memahami Materi Dongeng. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 23(1).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Haryanto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 6-11.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putri, M., & Nur'aeni, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a match* Pada Pelajaran Bahasa

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia di Kelas IV SDN 1 Mandirancan Kabupaten Kuningan. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 264-283.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Riyanti, T., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Kartu Games *Make a match* Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal Bioeduin*, 11(1), 1-9.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240-246.
- Sugiyono, P. D. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, B. A. R., & Anjarini, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalretno. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 126-134.