

PENGEMBANGAN MEDIA *MATCH CARD* MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA SISWA KELAS II SDN SATAK 2

RISTIKA VIA ZULYANDHINI¹, WAHYUDI², NOVI NITYA SANTI³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

Ristikavia870@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², novinitya@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the level of validity, practicality and effectiveness of the development of *MATCH CARD* media that focuses on the material of Addition and Subtraction in class II SDN Saatak 2. This type of research is a development research that uses the ADDIE model and data collection techniques through observation, tests, and questionnaires. The results of the study show that the developed *MATCH CARD* media has a very valid level of validity with an average of 85% and a very practical level of practicality with 86% and a very effective level of effectiveness of 90%. Based on these results, it can be concluded that the *MATCH CARD* media is very valid and very practical to use in the process of learning Mathematics on the material of addition and subtraction. Suggestions in this study so that the *MATCH CARD* media can be used as one of the media applied in learning activities at SDN Satak 2.

Keywords: Development, Scrapbook Media, Class II

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan serta keefektifan pengembangan media *MATCH CARD* yang berfokus pada materi Penjumlahan dan Pengurangan di kelas II SDN Saatak 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dan Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *MATCH CARD* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid dengan rata-rata 85% dan tingkat kepraktisan yang sangat praktis dengan 86% serta tingkat keefektifan sangat efektif yaitu 90%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media *MATCH CARD* sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Saran dalam penelitian ini agar media *MATCH CARD* dapat digunakan sebagai salah satu media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Satak 2.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *MATCH CARD*, Kelas II

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, seseorang dapat belajar tentang pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama pendidikan dasar. Dalam proses pembelajaran siswa akan belajar, membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, sebuah proses pembelajaran juga menumbuhkan perkembangan kepribadian dan mentalnya. (Wahyuni, 2017: 85) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses pertumbuhan, artinya anak mengalami pertumbuhan dari waktu ke waktu. Senantiasa, dalam menciptakan sumber daya manusia yang

berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, senantiasa menjadi pusat perhatian terkait dengan tuntutan. Akibatnya, proses pembelajaran perlu dilakukan dengan baik agar dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan materi pembelajaran.

Dengan menggunakan tata cara, strategi, ataupun media yang inovatif, guru mempunyai kedudukan yang sangat berarti dalam aktivitas pendidikan. Materi dan media yang inovatif tersedia untuk membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pokok bahasa (materi) yang diajarkan oleh guru. Akan tetapi masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang untuk membantu para guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sangatlah penting. Tidak hanya perlu bagi siswa untuk menggunakan sumber daya yang tersedia di sekolah, guru juga diharapkan dapat menunjukkan kemampuan mereka untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan media pembelajaran ketika sumber belajar tersebut tidak tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Satak 2, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas II mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Lebih dari 50% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Kesulitan tersebut tidak hanya berasal dari karakteristik materi yang bersifat abstrak, tetapi juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas tanpa didukung oleh media pembelajaran yang konkret dan inovatif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang aktif, dan tidak termotivasi untuk belajar Matematika secara optimal.

Karakteristik siswa kelas II SD yang berada pada fase operasional konkret menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang mudah dipahami. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan penting dalam membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi hal yang sangat krusial.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *MATCH CARD* (Kartu Matematika), yaitu media yang diadaptasi dari permainan kartu UNO yang dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran operasi aritmatika. Media ini dirancang untuk menyajikan materi matematika secara konkret dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta mekanisme permainan yang melibatkan keaktifan siswa secara langsung. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, media *MATCH CARD*

diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pengembangan media *MATCH CARD* didasarkan pada kebutuhan nyata di sekolah, yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media konkret dalam pembelajaran matematika karena keterbatasan waktu, ide, dan fasilitas. Namun, ketika diperkenalkan dengan konsep media *MATCH CARD*, guru menunjukkan antusiasme dan menyatakan bahwa media tersebut sangat potensial untuk digunakan karena sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar yang gemar bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *MATCH CARD* pada materi penjumlahan dan pengurangan, serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan dalam pengembangan produk pembelajaran, serta memungkinkan evaluasi dan perbaikan pada setiap tahapannya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dan bertempat di SDN Satak 2. Dalam uji coba produk pengembangan ini di uji cobakan pada seluruh siswa kelas II SDN Satak 2, uji coba di bagi menjadi dua yaitu uji coba terbatas dengan 8 siswa dan uji coba luas 20 siswa kelas II. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, tes dan angket. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan dan wawancara untuk mengetahui kondisi yang terjadi untuk desain penelitian yang akan dilakukan. Tes dilakukan kepada siswa kelas II sesudah kegiatan pembelajaran tes yang dilakukan termasuk tes kognitif guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi Penjumlahan dan Pengurangan. Tes instrument tes berbentuk pilihan ganda. Angket pada penelitian ini guna mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan *MATCH CARD* materi Penjumlahan dan Pengurangan. Tingkat kevalidan di ukur dari penilaian ahli media dan ahli materi. Sedangkan tingkat kepraktisan diukur dari penilaian kepraktisan guru dan respon siswa.

Pada penelitian ini tahap analisis data menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berupa saran komentar dari ahli media dan ahli materi untuk perbaikan produk MATCH CARD. Sedangkan kuantitatif berupa skor angket penilaian dari, (angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket kepraktisan guru dan angket respon siswa).

TABEL 1.

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan
81% - 100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat efektif
61% - 80%	Valid, praktis, efektif
41% - 60%	Cukup valid, cukup praktis, cukup efektif
21% - 40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang menghasilkan produk. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa kurang dapat memahami materi Penjumlahan dan pengurangan karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan saja. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi. Guru hanya menggunakan media buku ajar tematik dari pemerintah yang kurang mendukung minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Setelah melalui tahap validasi media dan validasi materi, media Scrapbook Cuaca dinyatakan sangat valid dari segi media maupun perangkat pembelajaran. Nilai validasi media mencapai 85%, sedangkan nilai dari validasi materi mencapai 86%. Berdasarkan hasil ini, dapat diinterpretasikan bahwa media Scrapbook Cuaca dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Pada penilaian dari Guru dan hasil post test siswa, media MATCH CRAD mendapatkan skor penilaian 86% dari angket respon guru dan 90% dari hasil rata-rata nilai post tes siswa. Dari hasil penilaian guru dan siswa dapat dinyatakan bahwa media MATCH CARD sangat praktis dan sangat efektif dan layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Nilai Siswa (Uji coba terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ASN	90
2.	AH	90
3.	ATH	90
4.	AYA	100
5.	AM	90
6.	AAP	80
7.	DTP	80
8.	IAL	90
Skor Perolehan		710
Skor Maksimal		800

Berdasarkan nilai dari hasil post test siswa kelas II SDN Satak 2 di atas di peroleh prosentase rata-rata 88%. Dengan demikian uji coba terbatas dengan menggunakan media MATCH CARD dapat dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba terbatas tahap selanjutnya uji coba luas. Uji dalam skala luas di SDN Satak 2 pada siswa kelas II, dengan sebanyak 20 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media MATCH CARD.

Tabel 3. Hasil Nilai Siswa (Uji coba terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ASN	90
2.	AH	90
3.	ATH	90
4.	AYA	100
5.	AM	90
6.	AAP	80
7.	DTP	80
8.	IAL	90
9.	KAW	90
10.	MR	90
11.	MA	90
12.	MN	90
13.	MM	90
14.	NY	100
15.	NW	100
16.	PF	80
17.	RA	90
18.	RR	90
19.	SPP	100
20.	YA	80
Skor Perolehan		1.800
Skor Maksimal		2000

Dari hasil uji coba luas media MATCH CARD memperoleh nilai rata-rata prosentase skor 90%. Dengan demikian media dapat dinyatakan sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala luas atau besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan pengembangan media MATCH CARD yang di validasi oleh validator ahli media Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd, dan validator ahli materi Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd, M.Si. Dari validasi media tersebut, mendapatkan prosentase nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat valid. Media tersebut setelah revisi kecil dan perbaikan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran. Sementara hasil dari validator ahli materi mendapatkan prosentase nilai 86% yang berarti sangat valid dan tidak memerlukan perbaikan, dengan mengacu pada kriteria kevalidan menurut Akbar (2014).

Kepraktisan media MATCH CARD dapat dilihat dari respon guru dalam memvalidasi angket yang telah diberikan. Guru memberikan nilai prosentase yang mencapai 86% melalui angket respon guru, yang dapat diinterpretasikan

bahwa media sangat praktis digunakan. Keefektifan media MATCH CARD dapat dilihat dari nilai akhir siswa dalam soal evaluasi skala uji coba luas. Dari hasil nilai uji coba skala luas, media MATCH CARD memperoleh nilai prosentase 90% yang dapat diinterpretasikan bahwa media sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas II SDM Satak 2.

Jadi sebaiknya guru lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru hendaknya mengubah metode mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, N, A. Baksir, I. Tahir . 2014. Struktur Komunitas Ekosistem Mangrove di Kawasan Pesisir Sidangoli Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara. *Depik Jurnal*, Vol 4, No. 3 : 132-143.
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*. 1 (1): 1-15
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 713.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.