

PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KANDRI 01

Farihatul Muthi'a*, Elok Fariha Sari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: faribatulmuthiaa@students.unnes.ac.id

Article History

Received: 18 June 2024

Revised: 29 June 2024

Published: 08 August 2024

ABSTRACT

This study aims to develop Card Match Circle learning media that is feasible and effective in learning social studies in class IV SDN 01 Kandri to increase student learning motivation. Based on the results of observations made, it is known that the low learning motivation of grade IV students is caused by the limited use of learning media in social studies learning. This research uses development with ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this study were 6 students as a small group test and 22 students as a large group test. Card Match Circle media development is in the very feasible category with the results of media validation obtained at 91% and material validation obtained at 85%. The results of product effectiveness were obtained from pretest and posttest with N-gain results on a small scale of 72,6% and a large scale with ngain 70.8% with a moderate category. Based on these criteria, learning media using "Card Match Circle" can effectively increase learning motivation. Thus, it can be concluded that the Card Match Circle learning media on social studies learning in grade IV is declared feasible and effective for use in increasing student learning motivation at SDN 01 Kandri.

Keywords: *Instructional Media, Card Match Circle, Motivation to Learn, IPAS*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Muthi'a, F. & Sari, E. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KANDRI 01. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1196-1207. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3001>



LATAR BELAKANG

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah program pendidikan yang menggabungkan pembelajaran intrakurikuler secara beragam, dengan memberi kebebasan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Fauzi, 2022). Kurikulum Merdeka menawarkan kebebasan merdeka belajar sebagai salah satu alternatif mengatasi tantangan belajar di masa pandemi. Dalam Kurikulum Merdeka tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan perpaduan dari mata pelajaran IPA dan IPS dengan tujuan guna menginspirasi anak dalam mengelola lingkungan alam dan sosial. (Kemdikbud, 2022). IPAS ini menghubungkan studi tentang kehidupan pribadi manusia sebagai makhluk sosial dan mengintegrasikan berbagai pengetahuan, seperti menganalisis sebab dan akibat ke dalam suatu rangkaian yang logis dan sistematis (Alfatonah, 2023). Dalam IPAS, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan komponen penting dalam kurikulum merdeka, karena diperlukan pemahaman mendalam tentang bagaimana materi IPS yang dipelajari dalam pembelajaran IPAS dengan dapat dianalisis secara kritis, untuk memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi perkembangan intelektual dan pemahaman siswa (Husnah et al., 2023). IPS adalah ilmu-ilmu yang di sederhanakan untuk tujuan pendidikan yang meliputi aspek sejarah , ekonomi, ilmu politik , sosiologi dan ilmu-ilmu lain yang dalam praktiknya dipilih untuk dipelajari disekolah dan perguruan tinggi (Nasution, 2019).

Namun Pembelajaran IPS di lapangan banyak ditemui pembelajaran yang berfokus pada guru, yang masih bertentangan dari kondisi pembelajaran

yang ideal. Guru masih mengajarkan pembelajaran IPS melalui metode ceramah. Selain itu ketersediaan media belajar IPS yang berkaitan dengan sejarah masih sangat sedikit (Benu & Nahak, 2022). Hal ini menurunkan minat siswa terhadap materi IPS dan mempengaruhi motivasi belajarnya. Berdasarkan hal tersebut penggunaan media pembelajaran penting untuk diterapkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS yang berguna dalam mendorong motivasi belajar siswa. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan digunakan untuk berbagi informasi (Fadhilah, 2021). Adanya rasa ingin tahu, minat, dan ketertarikan siswa, dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu dalam peningkatan motivasi siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh guru sebagai sarana untuk membekali mereka dengan ilmunya.

Selanjutnya, ditemukan permasalahan pada proses penyampaian materi IPS pada siswa kelas IV SDN 01 Kandri. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru dan siswa kelas IV SDN 01 Kandri Kota Semarang. Guru menyatakan bahwa pada pembelajaran IPS siswa masih kesulitan memahami beberapa materi IPS yang cakupan materinya luas dan waktu yang terbatas. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV, Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, menghafal dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia dikelas seperti LCD. Namun terkadang guru menjelaskan materi IPS

dengan menggunakan buku sebagai media tanpa menggunakan fasilitas LCD. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV. *Slide PowerPoint* dan buku adalah sumber yang mudah digunakan. Namun, ketika proses pembelajaran guru merasa media yang digunakan kurang mampu meningkatkan motivasi siswa. Saat guru mengajar di kelas, dijumpai siswa yang mengantuk dan bermain sendiri selama guru menjelaskan materi.

Berdasarkan angket pendapat siswa kelas IV mengenai mata pelajaran IPS, dari jumlah 28 siswa sebanyak 16 siswa kurang menyukai mata pelajaran IPS karena sulit. Alasan menjawab sulit karena mata pelajaran ini banyak materi dan memerlukan banyak hafalan. Siswa berpendapat pada mata pelajaran IPS dengan materi Sejarah Kerajaan Indonesia merupakan materi yang sulit. Materi ini memuat tentang berdirinya kerajaan Nusantara yang ada di Indonesia. Kemudian Sebanyak 11 siswa merasa bosan dengan menggunakan media buku. Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan penelitian untuk menjadi solusi terhadap motivasi belajar agar dapat meningkat. Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak dalam diri siswa yang memiliki kemampuan untuk mengarahkan mereka pada kegiatan belajar dan mencapai tujuan mereka (Sardiman, 2014). Oleh karena itu agar timbulnya motivasi belajar diperlukan media pembelajaran yang baik. Menurut Briggs (1790) media pembelajaran merupakan sarana siswa untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar terjadi (Suryani, Nunuk, Setiawan, 2019)

Dari uraian di atas, media *Card Match Circle* dapat menjadi penyelesaian

untuk memecahkan masalah di atas sesuai dengan kondisi siswa. Media *Card Match Circle* adalah bentuk media permainan yang tergabung dari komponen seperti spin, karpet, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan kartu jawaban (Benu & Nahak, 2022). Media *Card Match Circle* ini selaras dengan karakter siswa kelas IV SDN 01 Kandri yang memiliki rasa ingin tahu dan suka bermain. Media *Card Match Circle* dapat diterapkan sebagai alternatif dalam menyajikan materi IPS dengan cara yang lebih konkret dan mengasyikkan melalui permainan (Juniarti, 2021). Dengan metode belajar sambil bermain ini, melibatkan siswa secara langsung dan mengakibatkan siswa mampu untuk aktif, kreatif, mengingat informasi dan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian yang di lakukan oleh (Benu & Nahak, 2022) menjadi sumber informasi terdahulu peneliti. Peneliti mengembangkan media *Card Match Circle* dengan tujuan guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Selain itu, penelitian yang digunakan sebagai sumber rujukan yang dilakukan oleh (Sexcio & Dafit, 2022) penelitian ini memiliki tujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media *Card Match Circle*. Selain penelitian yang dilakukan oleh peneliti diatas (Sida, 2021) juga melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media menggunakan tahapan Borg dan Gall dalam mengembangkan media "*Card Match Circle*" untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka Pengembangan *Media Card Match Circle* sebagai alat bantu pembelajaran sangatlah penting. Pemilihan media pembelajaran yang baik didasarkan pada

kondisi di lingkungan, fasilitas, dan waktu (Desty, dkk. 2023). Dari pernyataan tersebut dibuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut Hamalik (1986) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar, serta meningkatkan motivasi untuk belajar (Arsyad, 2017). Dengan menggunakan media tersebut, siswa diharapkan lebih tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media ini mendukung gagasan belajar sambil bermain yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi siswa dalam materi sejarah kerajaan nusantara. Dari permasalahan diatas, penulis berusaha mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (1) Pengembangan media *Card Match Circle*, (2) kelayakan dari pengembangan media *Card Match Circle* dan (3) keefektifan media *Card Match Circle* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Kandri.

METODE PENELITIAN

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode yang bertujuan untuk mengembangkan dan membuat produk yang dapat digunakan dengan diuji

untuk memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan dan standar yang diharapkan (Sugiyono, 2016). Penelitian menggunakan langkah- langkah atau prosedur model pengembangan ADDIE. Menurut Cenammo (1996) dalam (Rayanto, 2020) bahwa model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Desain*), Pengembangan, (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*).

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 01 Kandri dengan subjek pada penelitian ini adalah 6 siswa kelas IV sebagai uji kelompok kecil dan 22 siswa kelas IV sebagai uji kelompok besar. Penelitian menghasilkan data berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil wawancara, observasi dan saran ahli media dan ahli materi yang digunakan sebagai panduan untuk melakukan perubahan pada produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Instrumen pengumpulan data berupa instrumen tes (soal *pretes* dan soal *postest*) dan instrumen non tes (wawancara, observasi, angket validasi, angket respons siswa, angket respons guru dan angket motivasi belajar). Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas analisis kelayakan validasi, analisis keefektifan media pembelajaran dan analisis angket motivasi belajar. Adapun untuk mengetahui kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Purwanto, 2020)

Keterangan :

- NP = Nilai Persen yang diinginkan
- R = Nilai yang diperoleh
- SM = Nilai Maksimum

Setelah diperoleh hasil, selanjutnya dikonversi dengan, kriteria kelayakan yang mengacu pada kriteria skor dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	sangat tidak layak
21% - 40%	tidak layak
41% - 60%	cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	sangat layak

(Wulandari, 2023)

Sementara itu, untuk mengukur keefektifan media pembelajaran diperoleh melalui hasil *pretes* dan *postest* yang kemudian diuji keefektifannya. Untuk mengukur keefektifan media *Card Match Circle* untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi atau tidak maka digunakan rumus *N-Gain* menurut Hakke. (Febrinita, 2022) adalah sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Nilai gain yang diperoleh dikonversikan dengan kategori Gain dari Hakke (Febrinita, 2022) sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Uji *N-Gain*

Interval	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Untuk kategorisasi perolehan "*N gain score*" dalam bentuk persen (%) menurut Arikunto (1999) dalam (Febrinita, 2022) sebagai berikut :

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai *N-Gain*

Persentase%	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Jika media pembelajaran yang dikembangkan mengalami peningkatan dan mencapai kriteria sedang atau tinggi, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* pada penelitian ini mengikuti 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, tahapannya sebagai berikut :

a.) Analisis (*Analyse*)

Tahap pertama ,dilakukan kegiatan wawancara, observasi dan analisis kebutuhan guru dan siswa Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV bahwa media yang digunakan saat ini belum cukup dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IV saat guru mengajar di kelas, di mana masih ada siswa yang mengantuk saat penjelasan materi sedang berlangsung dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Berdasarkan angket kebutuhan diperoleh hasil dari 28 siswa sebanyak 16 siswa kurang menyukai mata pelajaran IPS dikarenakan

materi yang banyak dan tidak mudah dipahami. Siswa berpendapat materi sejarah kerajaan Nusantara merupakan materi yang sulit.

b.) Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Peneliti mendesain media yang akan dikembangkan dengan aplikasi Canva. Proses dimulai dari desain karpet, kemudian pembuatan spin, dan pembuatan kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu pintar sesuai materi sejarah kerajaan nusantara.

c.) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan produk yang telah didesain menjadi produk jadi. Media yang telah dirancang, seperti karpet, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu pintar. selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah gambar dari media yang dihasilkan:

1.) Karpas *Card Match Circle*

Karpas *Card Match Circle* alas karpet yang luasnya 2m x 1m yang di dalamnya berbentuk tangga lingkaran. Karpas digunakan untuk alas dalam menjalankan permainan yang dibantu spin. Karpas memiliki bentuk lingkaran dan berwarna-warni yang menarik. Pemilihan warna – warni yang cerah ditujukan agar membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Karpas didesain dengan tema yaitu Sejarah Kerajaan Nusantara.



Gambar 1. Karpas Media “Card Match Circle”

2.) Spin *Card Match Circle*

Spin digunakan untuk menentukan langkah permainan. Spin yang dikembangkan berasal dari papan kayu yang dibuat menjadi lingkaran dan dilengkapi dengan stiker desain khusus yang dibuat oleh peneliti dengan tema sejarah kerajaan nusantara.



Gambar 2. Spin Kartu

3.) Kartu

Kartu dalam *Card Match Circle* memiliki ukuran 6cm x 4cm. Terdapat tiga jenis kartu yang dibuat, yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu Pintar. Setiap jenis kartu memiliki warna yang berbeda untuk membedakan fungsinya serta mempermudah pemain dalam mencari kartu dalam permainan. Kartu pertanyaan berwarna biru, kartu jawaban berwarna kuning dan kartu Pintar berwarna merah.



Gambar 3. Kartu

4.) Buku Petunjuk

Buku petunjuk dibuat menggunakan kertas manila dengan ukuran A5.



Gambar 4. Buku Panduan

c. Implementasi (Implementation)

Tahap ini di lakukan tahap uji coba produk di lapangan. Produk yang sudah tervalidasi oleh validator ahli media dan materi selanjutnya diuji coba kan kepada siswa. Uji coba dilakukan 2 tahap yaitu dengan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Penerapan uji coba dilakukan dengan pengaplikasian media pembelajaran ketika pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai siswa diberikan soal *pretes* dan angket motivasi dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media "Card Match Circle" dan yang terakhir siswa soal *postest* dan diberi angket motivasi sesudah pembelajaran.

d. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi penilaian keberhasilan penggunaan media yang telah dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini menilai produk dari kelayakan media dan keefektifan media yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran diperoleh dari evaluasi hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi. Hasil perhitungan kelayakan media ini dapat dilihat pada Tabel 4 yang menunjukkan hasil dari setiap aspek yang dinilai.

Tabel 4. Persentase Validasi Media dan Validasi Materi

Validasi Ahlai	Validasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi
Total skor	51	53
Skor maks	56	60
Persentase Skor	91%	85%
Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti 2024

Selanjutnya penilaian kemenarikan media didapat dari tanggapan guru dan siswa, yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi angket Respons Siswa Pada Uji coba Kelompok Kecil dan Kelompok Utama

Uji Coba Kelompok Kecil	Angket respon siswa yaitu 90,2%
Uji Coba Kelompok Besar	Angket respon siswa utama yaitu 92,8%

Sumber : Data diolah peneliti 2024

Tabel 6. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru	Skala kecil	Skala besar
Total skor	58	60
Skor maks	64	64
Persentase Skor	90,6%	93,7%
Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti 2024

Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan kepada siswa dan guru kelas IV terhadap penggunaan *Media Card Match Circle* dalam pembelajaran, diketahui hasil persentase dengan kriteria dalam kategori sangat layak. Sehingga media dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Kandri.

3. Keefektifan Media Card Match Circle

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dibuat, soal disebar kepada siswa sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah penerapan media pembelajaran (*posttest*). Selanjutnya rumus *N-Gain* digunakan untuk menentukan data nilai antara angket sebelum (*pretes*) dan angket sesudah (*postest*). Berikut hasil analisis uji *N-Gain* skala kecil dan skala besar ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain* Skala Kecil

Data	Rata-rata	Banyak siswa	N-Gain	Kriteria
Pretes	46,66	6	0,726	Tinggi
Postest	85,33			
Persentase			72,6%	Cukup efektif

Sumber : Data diolah peneliti 2024

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui bahwa diperoleh hasil uji *N-gain*

skala kecil sebesar 0,72 dengan kategori tinggi dengan persentase 72,6% dengan kategori cukup efektif. Hasil dari angket motivasi belajar sebelum menggunakan media sebesar 60,3% menjadi 81,2% yang berarti mengalami peningkatan motivasi sebesar 20,9%. Dengan demikian, maka media pembelajaran dengan menggunakan "*Card Match Circle*" efektif dapat meningkatkan motivasi belajar pada skala kecil.

Selanjutnya pada hasil perolehan nilai gain pada skala besar diperoleh dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain* Skala Besar

Data	Rata-rata	Banyak siswa	N-Gain	Kriteria
Pretest	48,19	22	0,708	Sedang
Postest	84,85			
persentase			70,8%	Cukup efektif

Sumber : Data yang diolah peneliti

Selanjutnya diketahui hasil tabel uji *N-Gain* skala Besar sebesar 0,708 dengan kategori sedang dan persentase 70,8% dengan kategori cukup efektif. 62,5% menjadi 85,6% yang berarti mengalami peningkatan motivasi sebesar 23,1%. Berdasarkan perolehan hasil maka media pembelajaran dengan menggunakan "*Card Match Circle*" efektif dapat meningkatkan motivasi belajar skala besar.

2. Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle*

Pengembangan media *Card Match Circle* menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Cenammo (1996) dalam (Rayanto Y.H, 2020) bahwa model pengembangan ADDIE ini memiliki lima

tahap meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Desain*), Pengembangan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*). Penggunaan model pengembangan ini karena model ADDIE sederhana dan terstruktur sistematis sehingga mudah dipahami.

Pengembangan media *card match circle* ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sida, 2021) juga melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media menggunakan tahapan Borg dan Gall dalam mengembangkan media "*Card Match Circle*" untuk siswa kelas IV SD. Pada pengembangan media ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini mendukung kegiatan belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi siswa. Hal ini selaras dengan teori afektif menurut Dupont (1976) menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat diamati dari perilaku siswa yang menunjukkan adanya kesenangan belajar melalui perasaan, emosi minat dan sikap yang mendorong perilaku konstruktif pada siswa (Zaenuri, 2023).

b. Kelayakan Media Pembelajaran *card match circle*

Berdasarkan penelitian, media pembelajaran *Card Match Circle* yang dikembangkan memperoleh hasil bahwa media

pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan penilaian kelayakan oleh 2 orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Perolehan hasil kelayakan media dari ahli media dan materi yaitu sebesar 91% ahli media dan 85% ahli materi. Selain itu dari angket tanggapan siswa dan guru yang mendapatkan hasil sebesar 90,5% angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru 92,15%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa Kelas IV SDN 01 Kandri

c. Keefektifan media *Card Match Circle*

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Sugiyono, 2016) penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan membuat produk yang dapat digunakan dengan diuji untuk memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan dan standar yang diharapkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Card Match Circle* efektif digunakan dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat dari hasil nilai gain pada skala kecil diperoleh hasil 0,726 dengan kategori tinggi dengan hasil angket motivasi 60,3% dari 81,2% yang mengalami peningkatan sebesar 20,9% hal ini dapat terjadi karena

dalam teori kognitif Bruner yaitu menekankan individu, untuk mengeksplorasi potensi yang ada pada dirinya (Ayi Abdurrahman, Nelly, 2024).

Kemudian untuk *N-gain* pada skala besar diperoleh hasil 0,708 dengan kategori sedang dengan peningkatan motivasi terjadi sebesar 62,5% menjadi 85,6% yang berarti mengalami peningkatan motivasi sebesar 23,1%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga selaras dengan teori yang disebutkan oleh (Arsyad Azhar, 2017:29) mengenai manfaat praktis dalam menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan informasi untuk memperlancar dan meningkatkan proses motivasi dan hasil belajar. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik maka dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Sardiman, 2014) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat menjadi pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian (Sexcio & Dafit, 2022) yang berjudul *Card Match Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School*

dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa media *Card Match Circle* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini hasil motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan Media *Card Match Circle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SDN 01 Kandri dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE digunakan dalam mengembangkan Media *Card Match Circle* dengan tahapan pertama Analisis (*Analysis*), Desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Kemudian media *Card Match Circle* dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari validator media dan materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa diperoleh 91% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan angket tanggapan siswa secara keseluruhan sebesar 90,5% dan angket tanggapan guru sebesar 92,15%. Berdasarkan persentase tanggapan dari angket, dapat disimpulkan bahwa media *Card Match Circle* memenuhi kriteria sangat layak. Dengan hal tersebut, media ini layak digunakan untuk pembelajaran.

Sedangkan keefektifan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperoleh dari hasil uji *N-gain* sebesar 72,6 % pada skala kecil yang

masuk pada kategori tinggi dan sedang pada skala kecil diperoleh N-gain sebesar 70,8% yang masuk kategori sedang. Oleh karena itu, media pembelajaran *Card Match Circle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405.
- Husnah, A. O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Abdurrahman, A., Nelly, S. (2024). Buku Ajar Teori Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, Azhar., (2017). Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, W. I., & Wulandari, R. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Couple Card pada Mata Pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1354.
- Benu, A. Y., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 175–180.
- Desty, P. D., (2023). Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Fadhilah, S.N., (2021). Media Pembelajaran SD. CV Jejak.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi kurikulum Merdeka di sekolah penggerak (Studi kasus pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar). *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18–22.
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9.
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Kemdikbud. (2022). Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang Pendidikan.
- Suryani, Nunuk, Setiawan A. P. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2020). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran: Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2014). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Match Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164.

- Sida, S. U., Sakdiyah, H., & Wahyudiyanto, T. (2021, November). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 681-689).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Toni Nasution, M. A. L. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Samudera Biru.
- Zaenuri. (2023). *Pengelolaan Pembelajaran Afektif dalam Pembelajaran Al-Quran*. Publica Indonesia Utama.