

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN BERBASIS MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS X SMA XAVERIUS PRINGSEWU TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Gloria Dewi Cahyani¹, Wayan Satria Jaya², Kharisma Idola Arga³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹gloriadewic@gmail.com, ²wayan.satria@stkippgribl.ac.id, ³Idolaarga@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan media yang belum optimal serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi terutama pada saat menggunakan metode ceramah peserta didik kurang memperhatikan dan timbulnya perasaan jenuh, bosan dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi penurunan minat belajar yang dapat berdampak terhadap hasil belajar. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang terjadi agar penggunaan media yang ada lebih dioptimalkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dari media kartu berpasangan dan mengetahui keefektifan dari pengembangan media kartu berpasangan berbasis make a match untuk meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA Xaverius. Metode yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas X berjumlah 29 orang. Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi adalah 72% dengan kriteria “valid” dan ahli bahasa yaitu memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat valid” kemudian hasil persentase ahli media sebesar 74% dengan kriteria “valid” sehingga media kartu berpasangan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji coba terhadap peserta didik berjumlah 29 orang didapat sebanyak 84,7% dengan kriteria “efektif” dan diperkuat dengan skor perolehan dari respon guru sebesar 92%, oleh karena itu berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu berpasangan berbasis make a match mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Kartu Berpasangan, Minat Belajar

Abstract: The problems in this research are related to the use of media that is not yet optimal and learning methods that are less varied, especially when using the lecture method, students pay less attention and create feelings of boredom and boredom in learning, which influences a decrease in interest in learning which can have an impact on learning outcomes. Therefore, it is hoped that this research can provide solutions related to problems that occur so that the use of existing media is more optimized. This research aims to determine the development of paired card media and determine the effectiveness of the development of make a match based paired card media to increase interest in learning economics in class X students at Xaverius High School. The method used in this research is the ADDIE development method. The subjects of the research were 29 class X students. The percentage results obtained from material experts were 72% with the criteria "valid" and language experts obtained a percentage of 90% with the criteria "very valid" then the media expert percentage results were 74% with the criteria "valid" so that the paired card media was declared suitable for use. used. The results of the trial on 29 students were 84.7% with the criteria "effective" and reinforced by the score obtained from the teacher's response of 92%, therefore based on the research results it can be concluded that the development of paired card media is based on make a match able to increase students' interest in learning.

Keywords: Paired Card Media, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dan kebutuhan setiap manusia untuk

memperoleh bekal ilmu demi kelangsungan hidup, dengan adanya pendidikan setiap individu diarahkan

untuk dapat meningkatkan minat, bakat yang dimilikinya dan menggali potensi yang ada pada dirinya untuk dikembangkan. Pendidikan secara tidak langsung dimulai dari lingkungan keluarga dan setelah bertambahnya usia, pendidikan dapat dikenyal di lingkungan sekolah, dimulai dari tingkat dasar sampai akhir bahkan dapat dilanjutkan ke perguruan tinggi. Akan tetapi masih banyak orang yang tidak dapat melanjutkan pendidikannya yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya kurangnya minat belajar sehingga membuat seseorang tidak memiliki daya tarik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan minat belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Minat belajar sendiri dapat ditimbulkan dari dalam diri sendiri yang dimana seseorang merasa tertarik, senang, berkeinginan untuk mendapatkan pengetahuan, menggali informasi-informasi yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan, cara mengajar guru di kelas, motivasi dari dalam diri sendiri, teman dan keluarga.

Seiring berkembangnya zaman guru tidak hanya dituntut untuk dapat mengelola kelas, akan tetapi guru harus mampu kreatif dalam berinovasi untuk menerapkan model-model pembelajaran dengan menggunakan media-media pembelajaran yang ada untuk dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik merasa tertarik, senang dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan harapan. Salah satu penyebab yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu proses

penyampaian pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik tidak berminat untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, guru perlu mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Xaverius Pringsewu yang telah menerapkan kurikulum merdeka, didapati bahwa pada saat guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah, pembelajaran cenderung lebih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang memperhatikan, ada beberapa peserta didik yang sibuk mengobrol dengan temannya, tertidur, sering izin keluar kelas, bila guru memberikan pertanyaan mereka tidak bisa menjawab, dan kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Suasana pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan rasa bosan, hilangnya minat belajar, bahkan rasa malas dalam mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Selama wawancara guru juga mengatakan bahwa ketika guru terlalu sering menggunakan media power point, buku cetak saja dan belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada pada saat pembelajaran peserta didik menjadi cenderung merasa jenuh, bosan, sehingga minat belajar mereka ikut menurun yang berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil ulangan harian terdapat pada kelas X.3 dengan jumlah 29 peserta didik terdapat 15 orang yang masih mendapatkan nilai dibawah KKTP 75. Padahal dengan menggunakan kurikulum merdeka peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan minat dan bakat yang mereka miliki. Akan tetapi, pada saat observasi bila guru melakukan tanya jawab pada saat pembelajaran masih banyak peserta didik

yang cenderung pasif dan diam dari pada terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, perlu adanya sebuah solusi yang dicari agar peserta didik tidak mengalami kebosanan saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media kartu berpasangan berbasis *make a match* dengan tujuan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dapat meningkatkan minat belajar yang nantinya juga akan mempengaruhi hasil belajar. Media kartu berpasangan merupakan sebuah kartu yang berisi soal dan kartu berisi jawaban, yang dimana dengan berbasis *make a match* peserta didik diharapkan bisa menemukan, mencocokkan atau menjodohkan kartu yang merupakan pasangan dari soal dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui pembelajaran seperti ini peserta didik dapat berperan aktif, sembari belajar dalam menemukan jawaban dari soal yang telah ada, melalui permainan kartu berpasangan dalam batas waktu yang telah ditentukan. Peserta didik dapat menggunakan pengetahuannya dengan mengingat kembali materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Berpasangan Berbasis *Make A Match* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2024/2025”. Dengan harapan dapat memberikan solusi terhadap masalah yang ada serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena bila minat peserta didik bertambah, maka proses pembelajaran akan berjalan lebih baik dengan tujuan yang dapat terpenuhi.

Kartu berpasangan merupakan sebuah media berupa kartu yang mempunyai pasangan berkesesuaian, misalnya salah satu kartu berisi gambar-gambar, dan dapat juga berupa sebuah

kartu pertanyaan atau kartu jawaban sesuai dengan materi yang akan guru gunakan dalam pembelajaran untuk dituangkan ke dalam kartu.

Kartu berpasangan adalah alat bantu pembelajaran yang berupa kartu yang cara menggunakannya dengan cara disortir atau dipilih. Kartu berpasangan merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam alat bantu sederhana karena cara pembuatannya mudah, penggunaannya tidak sulit, dan biasanya disesuaikan dengan materi yang sifatnya pengulangan informasi mengenai pembelajaran dan hafalan (Marcellia, 2020:31).

Kartu berpasangan merupakan sebuah media berupa kartu yang dimana terdapat kartu berisi soal atau pertanyaan dan kartu berisi jawaban, yang nantinya guru membagikan acak kepada peserta didik, kemudian peserta didik menjodohkan atau memasangkan kartu soal/pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar pada kartu jawaban. Kartu berpasangan merupakan sebuah media yang dapat menyalurkan informasi, pesan, suatu materi, dan konsep pembelajaran. Penggunaan kartu berpasangan dapat membuat peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* adalah sebuah model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama dari model *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan atau menjodohkan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan dari materi tertentu dalam pembelajaran. Dengan demikian peserta didik dapat mencari pasangan dari kartu sembari belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menggembirakan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia (Isjoni, 2010:78) (dalam Shoimin, 2020:98).

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang

gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman pembelajaran yang bermakna (Shoimin, 2020:98).

Minat adalah keinginan atau dorongan yang dimiliki individu yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai secara maksimal, minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar semakin besar minat yang dimiliki, maka pengaruh terhadap hasil belajar juga semakin besar (Laras dan Rifai, 2019). Minat tidak dibawa sejak lahir, akan tetapi diperoleh kemudian hari, misalnya minat terhadap suatu pelajaran akan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya, serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Sebagai contoh seorang guru tidak dilahirkan untuk menjadi guru namun akibat proses dari pengalaman dan belajarnya kemudian tertarik untuk mewujudkan keinginannya menjadi guru. Jadi minat merupakan ketertarikan seseorang akan sesuatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak lain, akan tetapi timbul dari dalam diri sendiri untuk mengetahui dan menggali sesuatu hal yang menjadi daya tariknya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ini termasuk ke dalam penelitian model pengembangan (*Research and Development*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahapan yang sistematis meliputi dengan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada penelitian pengembangan produk yang dapat dihasilkan berupa: materi pembelajaran, buku/modul, sistem pembelajaran, model-model perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran/manajemen, media pembelajaran, program, test/kuis, dan kurikulum. Kemudian pada bidang pendidikan serta pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain dan desain bahan ajar, produk (media) maupun proses pembelajaran (Panduan Penulisan Tugas Akhir, 2021: 23).

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi serta data yang dibutuhkan dalam penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian pengembangan media kartu berpasangan yang digunakan untuk pengumpulan data berupa instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli bahasa, instrumen validasi ahli media, instrumen minat belajar, instrumen respon guru.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data yang sudah didapatkan, menggunakan rumus dalam menentukan kevalidan dari media kartu berpasangan menurut (Miftachul Jannah dan Julianto, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase validitas

F=Jumlah skor hasil pengumpulan data

N= Skor maksimal

Rumus untuk menghitung nilai angka dari angket/kuesioner dalam meningkatkan minat belajar dengan menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (2006:39) dalam Dewi Ayu (2018:52) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Banyaknya Responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu berpasangan dalam penelitian menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahapan yang sistematis meliputi dengan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pra penelitian terlebih dahulu dengan observasi dan wawancara untuk menemukan permasalahan. Peneliti juga melakukan analisis tentang kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum merdeka yang dimana minat dan bakat peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperhatikan untuk keberlanjutan ke depannya. Kemudian peneliti melakukan analisis terkait materi yang cocok untuk digunakan dalam media kartu berpasangan dengan mendiskusikannya kepada guru mata pelajaran agar sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah.

Tahap perancangan untuk media kartu berpasangan yang akan dikembangkan, dalam merancang pembuatan media kartu berpasangan penulis menentukan berbagai kebutuhan yang akan digunakan pada media kartu berpasangan baik dari segi bahan yang digunakan untuk kartu, dari segi warna, font, materi, ukuran kartu, dan desain gambar dengan menggunakan alat, bahan, serta sarana pendukung berupa laptop dan aplikasi canva.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media kartu berpasangan berdasarkan perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya dengan materi kebutuhan manusia. Setelah media kartu berpasangan dibuat dengan aplikasi canva, kemudian dilakukannya validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli

media oleh dosen STKIP PGRI Bandar Lampung dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai masukan serta saran terhadap media kartu berpasangan agar dapat dilakukan revisi untuk perbaikan terhadap media sesuai masukan dari validator. Media kartu berpasangan yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan perancangan (*design*) masih memiliki banyak kekurangan seperti bahasa yang kurang tepat, gambar yang masih kurang sesuai yang kemudian dilakukannya revisi terhadap media. Revisi yang dilakukan sesuai dengan arahan serta masukan dari validator setelah itu media kartu berpasangan di cetak dan di laminating.

Tahap implementasi merupakan langkah dalam menerapkan media kartu berpasangan untuk di uji cobakan secara langsung. Uji coba terhadap media kartu berpasangan dilakukan sebanyak dua tahap. Tahap pertama uji validitas oleh dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui kevalidan dari media kartu berpasangan yang telah dikembangkan, setelah mendapatkan validasi oleh dosen ahli serta dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses penelitian, kemudian dilakukannya tahap uji coba kedua. Tahap uji coba kedua terhadap media kartu berpasangan di uji cobakan pada peserta didik kelas X2 SMA Xaverius Pringsewu dengan jumlah 29 orang untuk mengetahui bahwa pembelajaran menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang diukur menggunakan angket peserta didik dengan indikator minat. Pada proses uji coba kepada peserta didik penerapan media kartu berpasangan ini berbasiskan *make a match* yang dimana peserta didik yang sudah tergabung dalam kelompok dapat mengambil kartu yang telah dikocok kemudian mencari pasangan atau mencocokkan kartu soal yang dipegang dengan jawaban yang tepat. Setelah pembelajaran

menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* selesai kemudian peneliti membagikan angket minat belajar kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik adapun hasil skor yang diperoleh sebesar 84,7% yang masuk dalam kategori “efektif” yang berarti media kartu berpasangan berbasis *make a match* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahapan ini untuk mengevaluasi produk media kartu berpasangan berbasis *make a match*. Evaluasi formatif yang sudah dilakukan sejak awal mulai dari tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi seperti perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik sehingga layak digunakan pada proses penelitian. Kemudian evaluasi sumatif dilakukan diakhir setelah semua tahapan pada metode pengembangan ADDIE dilaksanakan yaitu dengan memberikan soal pilihan ganda kepada peserta didik setelah selesai belajar menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* dengan tujuan mengetahui bahwa produk yang digunakan selain efektif dalam meningkatkan minat belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dapat dibuktikan bahwa minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1
Data Nilai Test Hasil Belajar

Jumlah	Nilai
25 Orang	≥ 75
5 Orang	< 75

Sumber: data pengembangan yang diolah.

Minat belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar dibuktikan dengan hasil belajar yang sebelum menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match*, dari 29 peserta didik 14 orang mendapatkan nilai ≥ 75 atau dalam presentase sebesar 48,2% dan setelah menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* dari 29 peserta didik 25 orang mendapatkan nilai ≥ 75 sehingga presentase meningkat sebesar 82,7%.

Media kartu berpasangan yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan langsung kepada peserta didik, akan tetapi sebelum dilakukan uji coba media lebih dahulu diuji cobakan kepada dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media kartu berpasangan berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar. Kemudian setelah mendapatkan validasi dari para ahli dan mendapatkan hasil bahwa media kartu berpasangan valid atau layak untuk diuji cobakan dalam penelitian skripsi dengan begitu media kartu berpasangan berbasis *make a match* diuji cobakan pada peserta didik kelas X2 dengan jumlah 29 orang untuk mengetahui bahwa pembelajaran menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* efektif untuk meningkatkan minat belajar, yang dimana minat juga akan mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, media kartu berpasangan juga diuji cobakan kepada guru dengan memberikan angket yang bertujuan sebagai analisis respon guru terhadap penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Adapun tabel hasil skor perolehan setelah menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2
Data Hasil Penilaian Media Kartu Berpasangan

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Materi	72%	Valid

2	Bahasa	90%	Sangat Valid
3	Media	74%	Valid

Sumber: data pengembangan yang diolah.

Tabel 3
Data Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Kartu Berpasangan

N o	Responden	Skor	Kriteria
1	Guru Mata Pelajaran Ekonomi	92%	Sangat Valid

Sumber: data pengembangan yang diolah.

Tabel 4
Data Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

N o	Responden	Skor	Kriteria
2	29 Orang	84,7 %	Efektif untuk meningkatkan minat belajar

Sumber: data pengembangan yang diolah.

Berdasarkan skor perolehan validasi ahli materi sebesar 72% menunjukkan bahwa materi pada media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “valid” sehingga media layak dan dapat diuji cobakan untuk penelitian.

skor perolehan validasi ahli bahasa sebesar 90% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “sangat valid” sehingga media layak untuk digunakan pada penelitian.

skor perolehan validasi ahli materi sebesar 74% menunjukkan bahwa materi pada media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “valid” sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Kemudian dengan menyamakan perhitungan validasi oleh ahli didapatkan skor perolehan presentase sebesar 92% yang dimana dapat dinyatakan bahwa penggunaan media kartu berpasangan berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar ekonomi

mendapatkan kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media untuk kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan perhitungan hasil angket minat belajar peserta didik dapat diperoleh skor presentase sebesar 84,7% dengan kriteria “efektif” dalam keberhasilan meningkatkan minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 3.2. Oleh karena itu, hasil uji coba media kartu berpasangan berbasis *make a match* dinyatakan “efektif” untuk meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik.

SIMPULAN

Pengembangan media kartu berpasangan berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA Xaverius Pringsewu dalam penelitian dikembangkan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahapan yang sistematis meliputi tahap analisis, pada tahap ini dilakukannya observasi dan wawancara untuk menemukan permasalahan yang ada, melakukan analisis tentang kurikulum yang digunakan, melakukan analisis terkait materi yang cocok untuk digunakan. Setelah melakukan tahap analisis peneliti melakukan perancangan untuk media kartu berpasangan yang akan dikembangkan, menentukan berbagai kebutuhan yang akan digunakan pada media kartu berpasangan baik dari segi bahan yang digunakan untuk kartu, dari segi warna, font, materi, ukuran kartu, dan desain gambar dengan menggunakan alat, bahan, serta sarana pendukung berupa laptop dan aplikasi canva. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media kartu berpasangan berdasarkan perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya dengan materi kebutuhan manusia, dilakukannya validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan revisi untuk perbaikan terhadap media sesuai masukan dari validator. Setelah itu, media kartu berpasangan di cetak dan di laminating. Tahap implementasi

merupakan langkah dalam menerapkan media kartu berpasangan untuk di uji cobakan secara langsung. Tahap pertama uji validitas oleh dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tahap uji coba kedua terhadap media kartu berpasangan di uji cobakan pada peserta didik kelas X2 SMA Xaverius Pringsewu dengan jumlah 29 orang. Hasil skor yang diperoleh setelah di uji cobakan kepada peserta didik sebesar 84,7% yang masuk dalam kategori “efektif” yang berarti media kartu berpasangan berbasis *make a match* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Tahap evaluasi produk media kartu berpasangan berbasis *make a match*. Evaluasi formatif yang sudah dilakukan sejak awal mulai menggunakan metode ADDIE. Kemudian evaluasi sumatif dilakukan diakhir setelah semua tahapan pada metode pengembangan ADDIE, kemudian peserta didik diberikan soal pilihan ganda untuk evaluasi. Minat belajar sangat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 82,7% dari sebelum menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* sebesar 48%. Sehingga presentase ketuntasan belajar setelah menggunakan media kartu berpasangan berbasis *make a match* meningkat sebesar 34,7%.

Berdasarkan perolehan hasil uji coba media kartu berpasangan mendapatkan skor perolehan validasi ahli materi sebesar 72% menunjukkan bahwa materi pada media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “valid” sehingga media layak digunakan untuk penelitian, kemudian skor perolehan validasi ahli bahasa sebesar 90% menunjukkan bahwa media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “sangat valid” sehingga penggunaan media layak digunakan dalam penelitian dan skor perolehan oleh ahli media sebesar 74% menunjukkan

bahwa media kartu berpasangan mendapatkan kriteria “valid” sehingga media layak digunakan untuk uji coba dalam penelitian. Berdasarkan perhitungan hasil angket minat belajar peserta didik dapat diperoleh skor presentase sebesar 84,7% dengan kriteria “efektif” sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu berpasangan berbasis *make a match* berhasil untuk meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik. Diperkuat dengan perolehan skor angket respon guru terhadap penggunaan media kartu berpasangan berbasis *make a match* dengan presentase skor sebesar 92% media dinyatakan “sangat valid” digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang dimana minat juga dapat mempengaruhi hasil hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. P. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V Materi Mendeskripsikan Pengertian Organisasi di MIS Islamiyah Londut Kecamatan Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Ajaran 2018. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6 nomor 2, 124-134.
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Peserta Didik di BBPLK Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, Vol. 4 No 2, Hlm. 121-130.

Marcellia, R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Kartu Berpasangan Terhadap Sikap Kerjasama Siswa*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.

Panduan Penulisan Tugas Akhir. (2021). Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.

Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

