

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

SKRIPSI

Diajukan untuk penulisan skripsi guna memenuhi salah
satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RISTIKA VIA ZULYANDHINI

NPM : 2114060134

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
KEDIRI
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

RISTIKA VIA ZULYANDHINI

NPM : 2114060134

Judul:

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

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: _____

Dosen Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 705069001

Dosen Pembimbing II



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi
NIDN. 0714118403

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RISTIKA VIA ZULYANDHINI
NPM : 2114060134

Judul:

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Wahyudi, M.Sn. |
| 2. Penguji I | : Ita Kurnia, S.Pd M.Pd |
| 3. Penguji II | : Novi Nitya Santi, S.Pd,M.Psi. |





Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Ristika Via Zulyandhini
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Kediri, 22 Maret 2003
NPM	: 2114060134
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan


RISTIKA VIA ZULYANDHINI
NPM: 2114060134

MOTTO

Jangan pernah menyerah. Hari ini sulit, besok lebih sulit, tapi lusa akan cerah."

(Jack Ma)

"Tak ada satupun langkah dalam proses ini yang mudah. Ada saat di mana kelelahan menjadi teman, kebimbangan menjadi bayang-bayang, dan keyakinan mulai meredup. Tapi di tengah gelapnya perjuangan itu, aku terus berjalan, meski tertatih. Skripsi ini bukan hanya tentang tugas akademik, tetapi tentang pergulatan batin, tentang bagaimana aku belajar mengalahkan rasa takut, membungkam suara ragu dalam diri sendiri, dan berdamai dengan ketidaksempurnaan. Setiap kali ingin menyerah, aku mengingat: bahwa hasil bukanlah satu-satunya ukuran, tapi keberanian untuk tetap bertahan adalah kemenangan sesungguhnya. Kini aku mengerti, bahwa proses ini telah membentukku — bukan hanya sebagai seorang sarjana, tetapi sebagai pribadi yang lebih kuat, lebih sabar, dan lebih percaya pada kemampuanku sendiri".(Ristika)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat, dan bantuan material dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah sepantasnya kesempatan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih yang sebenar-benarnya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Papa Sulistiono dan Ibu Yuliati. Terimakasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun sudah tidak seataap rumah tetapi kalian tetap memprioritaskan anak-anak untuk mencapai pendidikan yang lebih baik dari pada kalian , yang selalu mengusahakan untuk memberi motivasi, semangat dan arahan yang sangat-sangat luar biasa. Skripsi ini merupakan bukti nyata dari kerja keras dan doa yang tak pernah putus dari papa dan ibu. Penulis berharap, karya ini dapat menjadikan kebanggaan bagi papa dan ibu, karena telah berhasil mengantarkan anaknya meraih gelar sarjana. Sebagaimana harapan papa dan ibu melihat anak tengah ini mencapai cita-cita yang diimpikan untuk menjadi sarjana.
2. Kepada kakakku Niken Ayu Zulyandana dan Suaminya Beny Trio Nugroho dan adikku laki-laki M. Iqbal Aljauhar , terimakasih atas motivasi, dukungan, dan kebersamaan suka dan duka didalam rumah. Terimakasih sudah menjadi pengganti peran orangtua dan juga sahabat juga dalam rumah yang sederhana ini yang selalu memberikan arahan, yang selalu menasehati ketika sudah lelah.
3. Kepada sahabat-sahabatku Naomi, Cavytha, Finna, Aliffia, Wulan, Irpak , Micahel , dan Fajar , terimakasih atas segala bantuan , dukungan, motivasi dan ilmu yang dijalani bersama pada akhir-akhir semester perkuliahan ini. Terimakasih selalu menjadi pendengar dan penasehat yang baik bagi penulis ketika penulis sudah tidak bisa ataupun ketika ada kendala .
4. Penulis ucapkan terimakasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang hingga sampai di titik ini. Ketika penulis kurang percaya diri terhadap dirinya sendiri, tetapi tetap mampu untuk menyelesaikan hingga saat ini. Meskipun terasa sangat-sangat sulit tetapi percayalah disaat kesulitan pasti ada kemudahan

RINGKASAN

Ristika Via Zulyandhini Pengembangan Media *MATCH CARD* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada siswa Kelas II SDN Satak 2.

Kata Kunci : Pengembangan , *Match Card*, Siswa kelas II

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan, khususnya di kelas II SDN Satak 2. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.. Dari hasil observasi ditemukan bahwa beberapa siswa kelas II SDN Satak 2 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan dengan nilai di bawah KKTP (75). Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan yang dikeluarkan oleh pemerintah, membuat siswa merasa cepat jenuh dan membosankan dan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. .

Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1)untuk mengetahui kevalidan Media *Match Card* materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SDN Satak 2, (2)untuk mengetahui kepraktisan media *Match Card* materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SDN Satak 2, (3)untuk mengetahui keefektifan media *Match Card* materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SDN Satak 2.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Satak 2 yang terdiri dari 20 orang. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi hasil belajar siswa.

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil skor masing-masing 86% dengan kriteria sangat valid dan 85% dengan kriteria sangat valid, Uji kepraktisan oleh guru menunjukkan skor 86% dengan kriteria sangat praktis , dan 91,5% dengan kriteria sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan melalui soal evaluasi dengan hasil 90,5% dengan kriteria sangat efektif . Berdasarkan hasil tersebut, Dengan demikian, media *Match Card* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam materi operasi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN Satak 2.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan ke Hadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *MATCH CARD* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa Kelas II SDN Satak 2” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin M.Pd selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Wahyudi, M.Sn selaku Dosen pembimbing I Skripsi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd.M.Psi selaku Dosen Pembimbing II Skripsi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Kepada Bapak/Ibu dosen Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar
7. Kepala sekolah dan guru kelas II yang telah membantu dan memberikan tempat bagi peneliti untuk melakukan penelitian
8. Siswa-siswi SDN Satak 2 , yang sudah membantu dan ikut serta meluangkan waktunya.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran – saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 18 Juli 2025



RISTIKA VIA ZULYANDHINI
NPM : 2114060134

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Pengembangan	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Media Match Card	12
4. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	14
B. Penelitian yang relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	25
D. Uji Coba Model / Produk	25
E. Subjek Uji Coba	27
F. Validasi Model/Produk	27
G. Instrumen Penelitian.....	27
H. Teknik Pengumpulan Data	34
I. Teknik Analisis Data	35

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Data Produk Hasil Pengembangan	40
1. Analysis	40
2. Desain Awal	43
3. Hasil Uji validasi	44
4. Evaluation.....	48
B. Data Uji Coba	50
1. Data Uji Coba Terbatas.....	50
C. Analisis Data	52
1. Kevalidan.....	52
2. Kepraktisan	56
3. Keefektifan	61
D. Revisi Produk.....	63
1. Saran Ahli Materi.....	63
2. Saran Ahli Media.....	64
3. Saran Guru.....	64
E. Kajian Produk Akhir	65
F. Kelemahan dan Keunggulan Produk	66
BAB V PENUTUP.....	68
A. Simpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampak depan kartu	44
Gambar 4. 2 wadah Kartu	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru Kelas II	27
Tabel 3. 2 Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3. 3 Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru	30
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa	31
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Evaluasi	32
Tabel 3. 7 Instrumen Pengumpulan Data	33
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	35
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan	36
Tabel 3. 10 Kriteria Ketuntasan Minimum	37
Tabel 3. 11 kriteria keefektifan produk pengembangan	37
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Dengan Guru	40
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4. 3 Validasi ahli media	46
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa	49
Tabel 4. 5 Hasil Uji Terbatas	50
Tabel 4. 6 Hasil validasi materi	52
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran	54
Tabel 4. 8 Kepraktisan Respon Guru	56
Tabel 4. 9 Angket Respon Siswa	58
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Luas	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar pengesahan judul	74
lampiran 2 Surat Izin Penelitian	76
lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	77
lampiran 4 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	78
lampiran 5 Berita Acara	79
lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Materi	81
lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media	82
lampiran 8 Lembar Validasi Materi	83
lampiran 9 Lembar Validasi Media	85
lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	90
lampiran 11 Lembar Angket Respon Guru	110
lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa	114
lampiran 13 Lembar Evaluasi Siswa	116
lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Similarity	118
lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi	119
lampiran 16 Lampiran Dokumentasi	120

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah untuk membantu siswa dalam memahami sikap, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang ada. Menurut Soeprapto et al., (2014) "Pendidikan terutama pendidikan formal merupakan proses penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bangsa. Sumber daya manusia yang terlatih akibat pendidikan mempunyai dampak yang besar terhadap perkembangan masyarakat dan kehidupan berbangsa".

Berdasarkan pada ketentuan yang tertuang dalam Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003)

Untuk mendukung siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara aktif agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan sadar untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang efektif.

Pendidikan formal dan informal dapat diperoleh dengan dua cara Salah satu jenis pendidikan non-formal terdiri dari kegiatan belajar yang terjadi di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran selama proses pembelajaran. Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) memiliki sifat-sifat khusus, seperti logis, konsisten, abstrak, deduktif, dan hierarkis. Matematika merupakan ilmu yang mengkaji konsep-konsep yang saling terkait serta logika, bentuk, urutan, dan kuantitas, menurut (Nurkhasanah & Mahrusl, 2025)

Tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan konsep matematika dalam konteks sehari-hari. Untuk menumbuhkan suasana belajar yang lebih efektif, guru harus fokus pada memfasilitasi pengalaman belajar matematika yang kreatif, inovatif, efektif, dan

menyenangkan. Memilih sumber daya pendidikan yang tepat sangat penting, karena materi tertentu dapat meningkatkan pengalaman belajar dan membantu siswa memahami konten guru dengan lebih efisien.

Menurut Candra Dewi & Negara (2021), istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara langsung berarti "perantara" atau "pembawa pesan." Meskipun demikian, banyak orang masih memiliki persepsi yang sempit tentang apa yang dimaksud dengan media. American Association of Educational and Communication Technology (AECT) menggambarkan media sebagai berbagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dan pesan. Dalam sektor pendidikan, media berfungsi sebagai sumber yang efektif untuk menilai seberapa sukses proses belajar mengajar, karena menawarkan keuntungan tersendiri bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi secara sistematis dari sumber atau isi pesan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media massa dalam proses belajar mengajar tidak hanya dapat menumbuhkan minat dan kemauan belajar yang baru, tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar, merangsang aktivitas siswa, serta memberikan pengaruh positif terhadap kondisi psikologis mereka.

Karena media memegang peranan yang sangat strategis dalam pelaksanaan pembelajaran, maka pemilihan media ini sungguh-sungguh perlu diperhatikan. Jika guru merencanakan media dengan baik dan dapat menggunakannya sesuai dengan tujuannya, pembelajaran akan menjadi menarik dan mudah bagi siswa. Media pembelajaran hadir dalam berbagai jenis, masing-masing dengan kualitas yang unik. Oleh karena itu, untuk memilih media terbaik bagi tugas pembelajaran tertentu, pendidik harus menyadari kualitas masing-masing jenis media. Media *Match Card* (Kartu Matematika) adalah salah satunya.

Media *Match Card* merupakan media yang diadopsi dari kartu UNO, penggunaan media *Match Card* untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika pada operasi Aritmatika. (Jonkenedi, 2017) media ini merupakan media yang cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa karena penyajiannya konkret, sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembaruan media ini bertujuan untuk menjadi sarana pembelajaran yang interaktif, dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan menghibur. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat merasa lebih termotivasi dan bersemangat, serta lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Satak II pada tanggal 24 april 2024 terdapat permasalahan yang dihadapi siswa adalah masalah untuk memahami kesulitan dalam pembelajaran matematika untuk materi operasi aritmatika serta dalam menghitung dengan . Siswa masih bosan belajar dan tidak mengusulkan inovasi dalam proses pembelajaran atau guru masih menggunakan metode sederhana dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah dan tugas. Sehingga saat memberikan soal banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75), lebih dari 50% yaitu 10 siswa dari total keseluruhan 20 siswa.

Sulit bagi guru untuk menentukan strategi mengajar karena mereka harus kreatif untuk menarik minat siswa dan memotivasi mereka agar berhasil sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika. Karena mempelajari matematika akan membantu kita menjadi pemikir yang lebih kritis, kreatif, dan aktif.

Mengingat hal ini, untuk mengembangkan media *Match Card* untuk konten operasi aritmatika. Karena materi pembelajaran *Match Card* merupakan objek nyata yang terbuat dari kertas dengan gambar-gambar yang menggemaskan, materi ini dapat menjadi cara untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pemahaman konseptual mereka. *Match Card* juga merupakan media yang bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajiannya yang konkret. Sehingga peserta didik akan aktif dalam

proses pembelajaran, Media *Match Card* dilengkapi gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada fase A.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk *Match Card* pernah dilakukan oleh Maulana Witantyo pada tahun 2017. Mengingat siswa sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, mereka memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran tiga dimensi yang dikombinasikan dengan unsur permainan dinilai telah memenuhi dua kriteria utama, yaitu mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran dan tersedianya media yang menunjang proses belajar tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media *Match Card* (Kartu Matematika) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu diambil judul :

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar terasa monoton dan membuat siswa kehilangan semangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Penggunaan media yang terbatas, hanya berupa kertas bergambar, serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab tanpa variasi, yang kemudian ditutup dengan pemberian tugas.
3. Minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, terutama karena materi Matematika dianggap sulit dipahami oleh sebagian besar siswa.
4. Terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga belum mampu secara optimal meningkatkan semangat dan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran yang terbatas pada pembelajaran materi matematika sekolah dasar.
2. Media yang dikembangkan menggunakan *Match Card*.
3. Penelitian dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Match Card* pada materi matematika sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian batasan masalah penelitian merumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Match Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase A pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SDN Satak 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Match Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase A pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SDN Satak 2 ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Match Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase A pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SDN Satak 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis manfaat yang diharapkan, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis bagi masyarakat luas, khususnya dalam bidang pendidikan, antara lain:

- a. Menjadi salah satu upaya dalam pengembangan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan.
- b. Memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, efektif,

kreatif, dan aktif bagi siswa sekolah dasar.

- c. Memberikan masukan bagi pengembangan media pembelajaran dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di lingkungan pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat secara langsung bagi beberapa pihak terkait, yaitu:

a. Bagi Peneliti:

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses penelitian di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta melatih kemampuan dalam menghadapi permasalahan di dunia pendidikan.

b. Bagi Guru:

Melalui penelitian ini, guru mendapatkan wawasan dan pengalaman baru mengenai penggunaan media pembelajaran berupa Kartu Matematika (*Match Card*), sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam mengelola dan menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah:

Penggunaan media *Match Card* dalam pembelajaran dapat mendorong pihak sekolah untuk terus melakukan inovasi dan pengembangan media pembelajaran sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran. Selain itu, hal ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N., Baksir, A., & Tahir, I. (2014). *Struktur Komunitas Ekosistem Mangrove Di Kawasan Pesisir Sidangoli Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara*. VOL 4(Institute of Postgraduate Studies, Syiah Kuala University).
- Alfaeni, S. I., & Asbari, M. (2023). Kurikulum Merdeka: Fleksibilitas Kurikulum bagi Guru dan Siswa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 86–92.
- Arsyad, A. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Rajawali Pers.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130.
- Chrystanti, Y. C. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(3), 23–29.
- 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.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkaran Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
[https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/98908/mod_resource/content/7/Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/98908/mod_resource/content/7/Pemanfaatan%20Media%20dalam%20Pembelajaran.pdf)
- Hamalik, O. (2017). *PROSES BELAJAR MENGAJAR*. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Prov. Kepri Alamat: Jalan Basuki Rahmat, No. 1, Tanjungpinang, Kode Pos: 29124. Email: perpusarsip@kepriprov.go.id, Telepon: (0771) 318570.
- Heruman. (2014). *Model Pembelajaran MATEMATIKA Di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Jon Kenedi. (2017). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ipa the Use of Three-Dimensional Media To Improve Students' Activeness in Science Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 6(6), 590–598.
- Kade, A. (2013). *Model Penalaran Matematika Formal Siswa Dalam Memecahkan Masalah Fisika*. 4, 205–214.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran

- Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran* (D. Novidiantoko (ed.)). (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Misdawati. (2023). Pengembangan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Di Kelas Iv Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo. *Skripsi INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO*.
- Noviani susilawati, D., & Murtinasari, F. (2018). MODIFIKASI KARTU UNO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 110.
- Nurhasanah, S., & Mahrus, M. (2025). Journal of Nusantara Education. *Journal Of Nusantara Education*, 2(April), 46–55. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh%20penggunaan%20web%20module%20fisika%20berbasis%20NTT's%20local%20wisdom%20terhadap%20kemampuan%20berpikir%20kreatif)
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Sadiman, A. s, Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Soeprapto, A., Dn, S., & Agus, D. B. (2014). Komunikasi Dalam Proses Pendidikan Politik Pemilu Pemula Dalam Pemilihan Umum 2014 di DIY. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 39–54.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarmo, U., Budaya, P., Bangsa, K., Lembaga, A., Tenaga, P., Indonesia, K., Karakter, PB., Karakter, P., No, D. U. U., Pendidikan, S., Bab, N., Nasional, P., Yang, T., Esa, M., Seminar, P., Pendidikan, N., Stkip, M., & Bandung, S. (2015). *Eksplorasi Sains Dan Matematika Dalam Pembelajaran*. 1, 22–33.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN* (H. Ariyanto (ed.)). CV PUSTAKA ABADI (Anggota IKAPI).