

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL *MAKE A MATCH*
PADA MATA PELAJARAN ASWAJA**

SKRIPSI



OLEH:

Muhammad Irfani Syauqi

NIM. 18140096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
DESEMBER, 2022**

HALAMAN JUDUL

Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja

SKRIPSI

Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



OLEH:

Muhammad Irfani Syauqi

NIM. 18140096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
DESEMBER, 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH
PADA MATA PELAJARAN ASWAJA
SKRIPSI

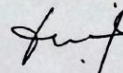
Oleh:

Muhammad Irfani Syauqi
NIM.18140096

Telah disetujui pada tanggal Desember 2022

Oleh;

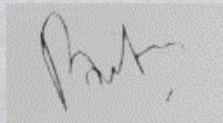
Dosen Pembimbing



Wiku Aji Sugri, M.Pd
NIP.199404292019031007

Mengetahui,

Ketuan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405200811081

Malang, 05 Desember 2022

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN ASWAJA

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Irfani Syauqi (18140096)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Desember dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

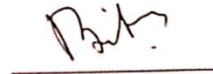
Panitia Ujian

Tanda Tangan

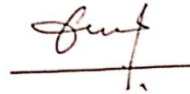
Penguji Utama
Agus Mukti Wibowo, M. Pd
NIP.197807072008011021



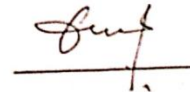
Ketua Sidang
Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018



Sekretaris Sidang
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP.199404292019031007




Dosen Pembimbing
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah Subhanallahuwata'ala yang telah memberikan berbagai rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tetap tersampaikan kepada baginda Rasulullah Sallahu'alaihiwasallah.

Karya ilmiah skripsi ini peneliti persembahkan kepada: pertama, keluarga besar peneliti khususnya kedua orang tua peneliti Bapak M. Musayyib dan Ibu Lutfiatur Rofiah, M.Pd yang selalu memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah skripsi ini berlangsung. Kedua, bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar serta istiqomah dalam memberikan bimbingan, arahan, dan saran maotivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berterimakasih atas segala kritik dan saran yang telah diberikan, dan mohon maaf apabila kiranya masih adanya kekurangan dalam penulisa karya ilmiah skripsi ini

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR.Turmudzi)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 05 Desember 2022

PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Irfani Syauqi
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum wr.wb

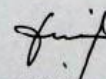
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muhammad Irfani Syauqi
NIM : 18140096
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Kartu berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Pembimbing.



Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Irfani Syauqi

NIM : 18140096

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 2 Desember 2022

Yang telah menyatakan



Muhammad Irfani Syauqi

NIM.18140096

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang sudah memberikan taufiq, rahmat, serta hidayah-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah serta menunjukkan jalan yang benar kepada umat manusia. Berkat kasih sayang Allah SWT penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian skripsi ini, segala kritik dan saran dipersilahkan demi peningkatan kompetensi peneliti serta ilmu pengetahuan.

Adapun karya ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti bahwa menyadari sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H.M. Zainuddin M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing yang sudah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Selaku validator media yang meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian terhadap design media kartu berpasangan ini.

6. Diah Wulandari, S.Pd.SD. Selaku validator materi yang meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian terhadap konsep materi dalam produk berupa media di penelitian dan pengembangan ini.
7. Arifin, S.Pd.I, Amelia Astari, S.Pd, dan , Muslik, S.Pd.I selaku kepala sekolah, guru kelas 4b, guru kelas 3, serta semua tenaga pendidik MINU Curungrejo Kepanjen yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk melaksanakan peneliti di sekolah tersebut.
8. Bapak M.Musayyib, Ibu Lutfiatur Rofiah, M.Pd, Kakak Ahmad Sabilil Wahid Firdaus, dan Adik Muhammad Fikri Al Ghozali selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
9. Sahabat seperjuangan yaitu: M. Ulil Abshor, Muhammad Zubet Bachtiar, Ilham Rofi Al Rosyid, Faizatus Sahmi, dan Ahmad Alya Alhani yang telah memberikan semangat, bantuan, saran, dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Seluruh Mahasiswa PGMI Angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita dan ilmu di bangku perkuliahan.
11. Sahabat PGMI C yang selalu memberikan do'a, bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian pengembangan ini dengan baik.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan meberikan konstribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti atau pun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 30 November 2022
Peneliti

Muhammad Irfani Syauqi
NIM.18140096

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

أي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Asumsi Penelitian	5
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
G. Pembatasan Penelitian	7
H. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
B. Kartu Berpasangan.....	12
C. Minat Belajar	13
D. Model Make A Match	16
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	20
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	20

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	22
C. Uji Coba Produk	27
D. Jenis Data.....	29
E. Instrumen Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	33
A. Hasil Produk Pengembangan.....	33
B. Hasil Data Pengembangan	46
C. Hasil Data Uji Coba.....	50
BAB V PEMBAHASAN	55
A. Kajian Produk Yang Dikembangkan.....	55
B. Kesimpulan	58
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian (roadmap).....	22
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	31
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Meningkatkan Minat Belajar Siswa	32
Tabel 4.1 Daftar kalimat pertanyaan dan jawaban.....	36
Tabel 4.2 Revisi Media kartu berpasangan	48
Tabel 4.3 Skor Kuesioner Minat Belajar Siswa	51
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Model Make A Match	18
Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE	21
Gambar 4.1 Cover Kartu Berpasangan	34
Gambar 4.2 Isi Media Kartu Berpasangan	35
Gambar 4.3 Proses uji coba kelompok primer	38
Gambar 4.4 Proses uji coba lapangan media	42
Gambar 4.5- Hasil Grafik Angket Ahli Media	47
Gambar 4.6- Hasil Grafik Angket Ahli Materi	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Konsultasi Skripsi.....	67
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	70
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media	72
Lampiran 5 Instrumen Validasi Materi	76
Lampiran 6 Kuesioner Minat Belajar Siswa	80
Lampiran 7 Dokumentasi.....	86
Lampiran 8 Biodata Mahasiswa.....	90

ABSTRAK

Syauqi, Muhammad Irfani. 2022. *Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Aswaja*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dosen Pembimbing: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen. Produk media kartu berpasangan ini berisi pertanyaan dan jawaban yang telah disesuaikan dengan buku Aswaja siswa dan menggunakan model *make a match*. Pengembangan media kartu berpasangan bertujuan untuk menghasilkan media yang teruji valid sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen.

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti *Research and Development* (R&D). Kemudian model yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990. Populasi penelitian ini adalah 24 siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen, lalu sampel uji coba kelompok primer (kecil) sebanyak 10 siswa dan uji coba lapangan atau kelompok sekunder (besar) sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil persentase ahli media adalah 86% dan persentase ahli materi yaitu 82%. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan kelayakan media untuk diujicobakan. Dari uji coba kelompok primer diperoleh 73% dan uji coba lapangan dengan 24 siswa didapat sebanyak 72%. Kemudian sesuai kriteria keberhasilan meningkatkan minat belajar siswa, maka pengembangan media kartu berpasangan mendapatkan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka bisa disimpulkan bahwa pengembangan media kartu berpasangan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *Media, minat belajar, kartu berpasangan*

ABSTRACT

Syauqi, Muhammad Irfani. 2022. Development of Paired Card Media to Increase Student Learning Interest with the Make A Match Model in the Aswaja Subject. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

This study aims to develop paired card media to increase students' learning interest in grade 4b MINU Curungrejo Kepanjen. This paired card media product contains questions and answers that have been adapted to the student's Aswaja book and uses the make a match model. The development of paired card media aims to produce media that is tested valid so that it can increase students' interest in learning in class 4b MINU Curungrejo Kepanjen.

The development method used by Research and Development (R&D) researchers. Then the model used was ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) which was developed by Reiser and Mollenda in 1990. The population of this study was 24 students of class 4b MINU Curungrejo Kepanjen, then the primary (small) group trial sample was 10 students and field trials or secondary (large) groups of 24 students. Data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires.

The result of the percentage of media experts is 86% and the percentage of material experts is 82%. The validation results from the two experts show the feasibility of the media to be tested. From the primary group trial, 73% was obtained and from the field trial with 24 students, 72% was obtained. Then according to the criteria for success in increasing student interest in learning, the development of paired card media gets an effective category. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of paired card media is able to increase student learning interest.

Keywords: Media, interest in learning, paired cards.

مستخلص البحث

شوقي ، محمد عرفاني. 2022. تطوير وسائط بطاقة الشريك لزيادة اهتمام التعلم للطلاب من خلال جعل نموذج المباراة في مواضيع Aswaja. برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية طربية والعلوم المهنية ، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية. مشرف محاضر: ويكو إيجي سوجيري الماجستير

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط بطاقة مقترنة لزيادة الاهتمام التعليمي لطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء جرنج روج كاتفنجين. يحتوي منتج وسائط البطاقة المقترنة هذا على أسئلة وإجابات تم تكييفها مع كتاب طلاب Aswaja ويستخدم نموذج المطابقة. يهدف تطوير وسائط البطاقات المقترنة إلى إنتاج وسائط اختبار صالحة لزيادة الاهتمام بتعلم طلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء جرنج روج كاتفنجين.

طرق التطوير التي يستخدمها باحثو البحث والتطوير (R&D). ثم كان النموذج المستخدم هو ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم والتقييم) الذي تم تطويره بواسطة Reiser و Mollenda في عام 1990. كان عدد طلاب الدراسة 24 في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء جرنج روج كاتفنجين، ثم عينة تجربة المجموعة الأولية (صغيرة) ما يصل إلى 10 طلاب والتجربة الميدانية أو المجموعة الثانوية (كبيرة) ما يصل إلى 24 طالبًا. تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتصنيع.

نتيجة النسبة المئوية لخبراء الإعلام 86% ونسبة خبراء المواد 82%. تظهر نتائج التحقق من صحة الخبيرين جدوى وسائل الإعلام ليتم اختبارها. من تجارب المجموعة الأولية تم الحصول على 73% وتم الحصول على تجارب ميدانية مع 24 طالبًا تصل إلى 72%. ثم وفقًا لمعايير النجاح ، زيادة اهتمام تعلم الطلاب ، يحصل تطوير وسائط البطاقات المقترنة على فئة فعالة. بناءً على نتائج الدراسة ، يمكن استنتاج أن تطوير وسائط البطاقة المقترنة قادر على زيادة اهتمام تعلم الطلاب..

الكلمات الرئيسية: الإعلام ، اهتمامات التعلم ، البطاقات المزدوجة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar dikenal adanya minat, yaitu ketertarikan pada proses pembelajaran. Minat merupakan seluruh daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang bisa menimbulkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat pula pemasok kekuatan dalam bertingkah laku yang terarah sehingga bisa mencapai tujuan dan hasil tertentu (Pribadi, 2018).

Minat belajar ialah hal yang penting buat diperhatikan saat proses pembelajaran, sebab tanpa ada minat belajar dari siswa pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal (D. Sari, 2020). Kemudian minat mempunyai peran besar terhadap belajar, karena menjadi salah satu kunci keaktifan peserta didik (Korompot et al., 2020). Minat belajar siswa bisa berasal dari diri sendiri dimana berupa rasa suka atau ketertaikan terhadap sesuatu dan tidak terpengaruh oleh orang lain (Harianja, 2022). Sehingga minat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Sebaliknya rendahnya minat belajar mampu mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan siswa pada bidang tertentu dan bisa melahirkan sikap penolakan terhadap guru (Fatimah et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi (pra penelitian) yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 13 Mei 2022 di MINU Curungrejo didapatkan data bahwa siswa-siswi kelas 4b yang berjumlah 24 orang sebanyak 54% kurang menyukai atau minat dengan mata pelajaran Aswaja. Selanjutnya hasil tersebut diperoleh dari pembagian siswa yang peminatnya rendah dengan jumlah satu kelas dan dikali

100%. Minat belajar siswa kelas 4b disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, ada beberapa siswa yang lupa membawa buku pelajaran Aswaja. Kedua, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru hal tersebut ditandai dengan: bergurau dengan teman sebangkunya, menyibukkan diri dengan meraut pensil, dan izin ke kamar mandi secara bersamaan. Ketiga, ada siswa yang pola berpikirnya masih rendah ketika proses pembelajaran seperti, saat guru mendatangi beberapa siswa untuk memberi pertanyaan seputar materi yang sudah dijelaskan mereka masih bingung untuk menjawab pertanyaan tersebut. Keempat, pembagian jumlah siswa dalam satu kelas yang masih berdasarkan hasil belajarnya antara tinggi dan rendah sebanyak 50:50. Kelima mata pelajaran Aswaja termasuk salah satu yang kurang diminati oleh siswa yang disebabkan seperti: malas membaca dan mengerjakan soal-soal yang ada di buku aswaja tersebut.

Berdasarkan beberapa temuan masalah diatas, maka untuk meningkatkan atau mengatasi minat belajar siswa yang rendah dibutuhkan sebuah media dan model pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran berupa kartu berpasangan serta model *make a match*. Model *make a match* ini adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan dengan waktu yang ditentukan (Suprpta, 2020). Kemudian model pembelajaran *make a match* ini juga dapat menumbuhkan kerativitas siswa sebab melalui pencocokan antara kartu pertanyaan dan jawaban (Sirait & Noer, 2020). Anita Lie dalam bukunya menjelaskan bahwa model *make a match* ini bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran dan segala tingkatan umur siswa. Model *make a match* ini juga mengajak

siswa untuk bisa mengingat atau menghafal materi pelajaran melalui cara yang baru dan menyenangkan (Suprpta, 2020).

Untuk itu supaya model *make a match* ini lebih efektif bisa dengan bantuan media kartu berpasangan. Menurut Arsyad (2014) (dalam Aghni, 2018) menjelaskan bahwa media ini berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, dimana artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Purniawati (dalam Riana et al., 2020) menjelaskan bahwa media *card match* adalah kartu berpasangan antara satu dengan yang lain saling berhubungan. Kartu pasangan ini adalah media yang berbentuk kartu dan terbuat dari bahan kertas dimana saling mempunyai pasangan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Tegeh dan Pudjawan (2020) menjelaskan bahwa media kartu berpasangan dengan model *make a match* bisa meningkatkan hasil belajar siswa di pelajaran matematika. Lutfia (2018) menjelaskan bahwa media kartu *make a match* dengan model pengembangan 4D layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi peralatan display. Mardati dan Wangid (2015) menjelaskan bahwa permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* layak digunakan pada pembelajaran tematik-integratif.

Selain itu, Supriatin (2017) menjelaskan bahwa penggunaan kartu *make a match* dengan metode PTK bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan jenis-jenis adaptasi makhluk hidup. Sirait dan Noer (2013) juga menjelaskan bahwa dengan model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu dalam pengembangan media kartu berpasangan ini akan fokus pada kartu pertanyaan dan jawaban. Kartu pertanyaan dan jawaban ini disesuaikan dengan materi yang ada di pelajaran aswaja serta didukung dengan desain yang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas maka disusunlah konsep penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan model *make a match* dalam mata pelajaran Aswaja?
2. Bagaimana efektivitas media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan model *make a match* dalam mata pelajaran Aswaja?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pengembangan media kartu berpasangan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan model *make a match* di mata pelajaran Aswaja.

2. Untuk mengetahui efektivitas dari media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan model *make a match* di mata pelajaran Aswaja.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media kartu berpasangan dengan spesifikasi produk yaitu:

1. Kartu berpasangan yang terbuat dari art paper ukuran 310 gram.
2. Ukuran kartu berpasangan 10 cm x 7 cm.
3. Kartu berpasangan ini terbagi menjadi 2 yaitu: kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
4. Jumlah semua kartu pertanyaan dan jawaban sebanyak 34.
5. Untuk warna dari kartu pertanyaan adalah hijau sedangkan kartu jawaban warna biru.
6. Media kartu berpasangan ini mempunyai nama Kartu Cerdas.
7. Untuk isi dari kartu berpasangan yaitu materi pelajaran aswaja semester ganjil tentang tokoh pendiri Nahdlatul Ulama' KH. Hasyim Asy'ari.

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penelitian pengembangan ini diasumsikan sebagai berikut:

1. Media kartu berpasangan bisa meningkatkan minat belajar siswa di kelas 4b MINU Curungrejo.

2. Melalui permainan media kartu berpasangan ini siswa secara tidak langsung aktif ketika proses pembelajaran dan tentunya bisa meningkatkan minat belajarnya.
3. Media kartu berpasangan ini diharapkan mampu memberikan semangat serta antusias siswa saat mengikuti proses pembelajaran aswaja.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media kartu berpasangan dengan model *make a match* merupakan usaha dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kapanjen. Maka manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan berupa langkah-langkah dalam pengembangan media kartu berpasangan dengan model *make a match* yang sudah tervalidasi dan sesuai bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Pengembangan ini bisa membuat suasana belajar siswa lebih aktif dan menyenangkan sehingga membantu siswa yang minat belajarnya masih rendah.

3. Bagi Guru

Pengembangan ini bisa membantu guru menggunakan berbagai media salah satunya dengan kartu berpasangan dan memudahkan ketika proses pembelajaran terutama di mata pelajaran Aswaja.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media kartu berpasangan ini menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mendalami, menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan di bidang penelitian. Sehingga dengan pengembangan media ini peneliti belajar untuk mengembangkan kreativitas yang dapat bermanfaat di dunia pendidikan.

G. Pembatasan Penelitian

Berikut merupakan fokus atau batasan penelitian dan pengembangan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar dengan model *make a match* pada kelas 4b MINU Curungrejo, Kepanjen yaitu:

1. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kelas 4b dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.
2. Untuk materi yang ada di media kartu berpasangan yaitu pelajaran aswaja semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 tentang tokoh pendiri NU KH.Hasyim Asy'ari mulai dari riwayat hidup sampai peran dalam mendirikan NU.
3. Pengembangan media kartu berpasangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen.

H. Definisi Operasional

Berikut ini adalah penjelasan definisi operasional yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa.

2. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dimana setiap siswa memegang kartu soal dan jawaban serta menemukan pasangannya dengan batas waktu tertentu.
3. Kartu berpasangan adalah suatu media yang bentuknya kartu dan terbuat dari bahan kertas dimana saling mempunyai pasangan.
4. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk mempunyai rasa senang tanpa ada paksaan sehingga adanya perubahan pengetahuan, keterampilan, serta tingkah laku.
5. Mata pelajaran Aswaja adalah pendidikan akhlak yang dikembangkan dari nilai-nilai *Ahlun Sunnah Wal Jamaah* serta diajarkan pada setiap sekolah yang berada dibawah naungan Nahdlatul Ulama'.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Mahnun, 2012) “media” berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang artinya “perantara” atau “pengantar.” Lebih lanjut media ialah sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi (Adam et al., 2015). Sedangkan menurut (Adam et al., 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu berupa fisik maupun teknis saat proses pembelajaran yang bisa membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Kemudian dalam proses belajar mengajar adanya media memiliki arti yang penting, karena pada aktivitas tersebut ketidakjelasan materi atau bahan yang disampaikan bisa dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang disampaikan kepada peserta didik bisa disederhanakan melalui media. Media pembelajaran juga mewakili apa yang kurang bisa guru sampaikan melalui kata atau kalimat tertentu, bahkan asal materi yang abstrak menjadi konkrit. Dengan begitu peserta didik lebih mudah menerima materi melalui media daripada tanpa bantuan media (Salahuddin, 2016).

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) (dalam Suparlan, 2020) mengemukakan ada 3 karakteristik media pembelajaran diantaranya:

- a. Karakteristik fiksatif (*fixative property*) merupakan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi atau mengulang balik suatu peristiwa yang mampu diurut dan disusun kembali seperti: fotografi, video tape, disket komputer, serta film.
- b. Karakteristik manipulatif (*manipulative property*) yaitu merubah suatu peristiwa atau objek dimana awalnya memerlukan waktu beberapa hari, tetapi bisa diringkas kepada siswa hanya dalam waktu 2-3 menit dengan teknik pengambilan gambar seperti: gambar proses larva membentuk kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu yang bisa dipercepat menggunakan teknik rekaman fotografer tersebut.
- c. Karakteristik distributif (*distributive property*) adalah media mentransformasikan atau mengubah suatu objek dan insiden melalui ruang serta dapat tersaji dengan waktu yang bersamaan berdasarkan ciri-ciri kejadian tersebut.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mampu dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Menurut Arsyad (2015) (dalam Wahyuni & Yokhebed, 2019) terdapat berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia mencakup : guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan *field trip*.

2. Media berbasis cetak mencakup: buku, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual diantaranya: grafik, peta, gambar, transparansi, dan *slide*.
4. Media berbasis audio visual meliputi: video, film, program *slide tape*, dan televisi.
5. Media berbasis komputer meliputi: video interaktif dan *hypertext*.

4. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Ketika proses pembelajaran, media pembelajaran itu sendiri memiliki beberapa fungsi. Menurut Sanjaya (2014) (dalam Aghni, 2018) menyebutkan ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:

- a. Fungsi komunikatif yaitu media dipergunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didik.
- b. Fungsi motivasi dimana dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Tentunya dengan pengembangan media tidak hanya dari unsur artistik, akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi sehingga bisa meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. Fungsi kebermaknaan yaitu melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya mampu meningkatkan bertambahnya informasi berupa data dan fakta saja, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, aspek sikap, serta keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi merupakan dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga

siswa bisa mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

- e. Fungsi individualistis yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran berfungsi dalam melayani kebutuhan setiap individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

Selain itu, menurut (Tafonao, 2018) terdapat beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar diantaranya:

- a. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik.
- b. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta minat siswa dalam belajar.
- c. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara yang sudah disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

B. Kartu Berpasangan

1. Pengertian Kartu Berpasangan

Kartu berpasangan yaitu alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa kartu dan cara menggunakannya dengan dipilih atau disortir. Lalu kartu berpasangan juga alat bantu pembelajaran yang berfungsi buat menyalurkan informasi dalam mengajarkan suatu konsep, mengulangi materi pembelajaran, serta mengaktifkan siswa dalam belajar (Marcellia, 2020).

Selanjutnya sesuai dengan namanya yaitu media kartu berpasangan ini menggunakan 2 jenis kartu. Kartu Pertama adalah kartu yang berupa pertanyaan dan kartu kedua tentunya kartu jawaban. Dalam masing-masing kartu sudah berisi tentang pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan jenis kartu tersebut (Riana et al., 2020).

2. Kelebihan dan Kelemahan Kartu Berpasangan

Adapun menurut (Suriyono, 2013) terdapat kelebihan menggunakan kartu berpasangan pada proses pembelajaran diantaranya:

1. Siswa terlibat secara aktif selama simulasi kartu berpasangan baik aktivitas kolaborasi maupun konfirmasi.
2. Penggunaan kartu berpasangan bisa mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan kartu berpasangan mampu menggali aspek afektif siswa dengan baik.

Sedangkan menurut (Marcellia, 2020) kelemahan dari kartu berpasangan sebagai berikut:

1. Peserta didik yang lambat dalam belajar akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
2. Sejenak suasana kelas menjadi ramai serta tidak terkontrol.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Lalu menurut Santrock (2012) (Achru, 2019) minat

artinya proses untuk memberikan semangat, arah, serta kegigihan perilaku. Sementara itu ada dua aspek yang terkandung pada minat yaitu: aspek kognitif dan aspek afektif. Dalam aspek kognitif minat mengandung arti bahwa selalu didahului dengan pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan minat pada aspek afektif yaitu menunjukkan derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan aktivitas yang disenangi.

Selanjutnya minat belajar itu sendiri artinya daya penggerak pada diri individu dalam melakukan aktivitas belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat belajar ini tumbuh dikarenakan adanya keinginan untuk mengetahui, memahami sesuatu, mendorong, serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya. Dengan begitu dari beberapa penjelasan tersebut bisa dipahami minat yaitu berbagai usaha yang dilakukan sehingga seseorang melakukan sesuatu. Bila dihubungkan dengan proses belajar, maka minat belajar ialah keseluruhan daya penggerak dalam melaksanakan kegiatan belajar (Achru, 2019).

2. Indikator Minat Belajar

Menurut (Septiani et al., 2020) ada beberapa indikator bahwa siswa mempunyai minat belajar yang tinggi. Hal tersebut bisa dikenali melalui proses belajar baik itu di kelas maupun di rumah. Lalu terdapat 4 indikator dalam minat belajar diantaranya:

1. Perasaan senang yang ditandai dengan siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disukainya serta tidak terpaksa..

2. Ketertarikan siswa yaitu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong peserta didik untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, serta bisa berupa pengalaman afektif yang diperoleh dari kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian peserta didik adalah konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap suatu pengamatan atau pengertian.
4. Keterlibatan atau partisipasi peserta didik akan suatu objek yang menyebabkan siswa senang serta tertarik dalam melakukan kegiatan dari objek tersebut.

3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat Belajar siswa sangat menentukan keberhasilan waktu proses pembelajaran. Kemudian terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain:

- a. Menurut Fuad dan Zuraini (2016) (dalam Korompot et al., 2020) menyebutkan ada faktor dari dalam atau internal diantaranya:
 1. Aspek jasmaniah mencakup: kondisi kesehatan jasmani siswa dan kondisi fisik yang prima dimana sangat mendukung keberhasilan belajar.
 2. Aspek psikologis atau kejiwaan antara lain: perhatian, pengamatan, ingatan, tanggapan, bakat, minat, dan berfikir.
- b. Menurut (Fuad, 2016) terdapat faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya :
 - 1) Keluarga mempunyai peran dalam membentuk minat belajar bagi peserta didik, karena sebagai forum pendidikan yang

pertama serta cara orang tua dalam mengajar juga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

- 2) Sekolah dimana faktor dari dalam sekolah meliputi beberapa hal yaitu: metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, guru-gurunya, staf sekolah, dan berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan serta pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilaksanakan dengan proses belajar mengajar yang baik. Dengan begitu tercipta suasana yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi peserta didik.
- 3) Lingkungan masyarakat mencakup: korelasi dengan teman bergaul, aktivitas dalam masyarakat, serta lingkungan tempat tinggal peserta didik. Kegiatan akademik atau sekolah harus diimbangi dengan aktivitas di luar sekolah. Banyaknya aktivitas di warga bisa menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya seperti: aktivitas karang taruna dengan ikut didalamnya peserta didik bisa belajar untuk berorganisasi.

D. Model Make A Match

1. Pengertian Model *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* yaitu sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman dalam kemampuan sosial, kemampuan bekerja sama, berinteraksi, serta berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu (Supriatin, 2017).

Kemudian model *make a match* ini termasuk salah satu model pembelajaran *cooperative learning*. Model *make a match* dikembangkan oleh Lorna dalam buku Anita Lie yang mana mengkombinasikan keunggulan kooperatif dan pembelajaran individual sehingga siswa bisa belajar dengan suasana yang menyenangkan. Dengan begitu, model pembelajaran *make a match* lebih menekankan kerjasama siswa untuk mempelajari suatu materi dengan suasana menyenangkan dan tentunya bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa (Azhar, 2021).

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

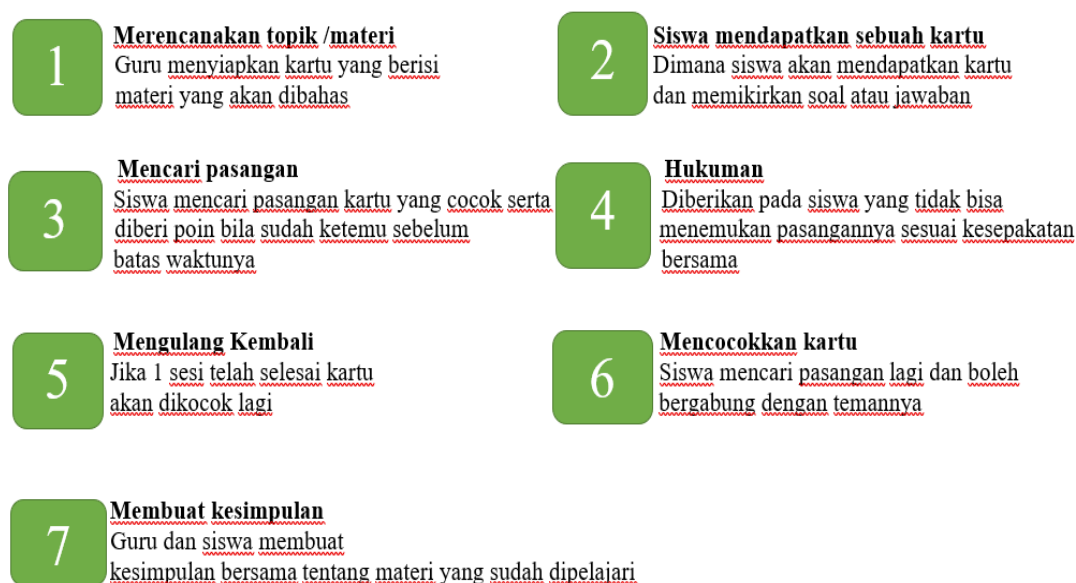
Menurut (Supriatin, 2017) ada beberapa langkah dalam penerapan model *make a match* antara lain sebagai berikut:

- a. Pengajar menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik dimana sesuai dengan sesi review nantinya.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan soal atau jawaban dari kartu yang sudah dipegang.
- d. Peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu tersebut.
- e. Siswa yang bisa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan bisa diberi poin atau nilai.
- f. Jika siswa tidak bisa mencocokkan kartu dengan punya temannya akan mendapatkan hukuman yang sudah disepakati bersama.
- g. Sesudah 1 babak selesai kartu dikocok lagi agar siswa memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- h. Siswa bisa bergabung dengan 2-3 teman lainnya yang sudah mencocokkan kartunya.

- i. Pengajar bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Adapun untuk lebih jelasnya terdapat gambar tentang proses pelaksanaan model *make a match* sebagai berikut:

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Make A Match*



3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make A Match*

Adapun berdasarkan Lie kelebihan dari model *make a match* antara lain: mampu menaikkan aktivitas belajar peserta didik baik secara kognitif maupun fisik, adanya unsur permainan sehingga tipe ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan efektif dalam melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu belajar. Kemudian kelemahan atau kekurangan model pembelajaran ini yaitu apabila jumlah dalam 1 kelas lebih dari 30 orang, maka pengajar wajib bijaksana kalau tidak akan tercipta suasana seperti pasar yang keramaiannya tidak mampu terkendali (Supriatin, 2017).

Selanjutnya ada juga berdasarkan Sri Rahayu menjelaskan beberapa keunggulan dari model *make a match* yaitu: suasana kegembiraan akan tumbuh pada proses pembelajaran, kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis, dan munculnya dinamika gotong royong yang merata pada siswa. Sedangkan pembelajaran menggunakan model *make a match* ini mempunyai kelemahan diantaranya: diperlukan bimbingan dari guru dalam melaksanakan kegiatan, waktu yang tersedia harus dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain ketika proses pembelajaran, dan pengajar memerlukan persiapan bahan serta alat yang memadai (Azhar, 2021).

BAB III

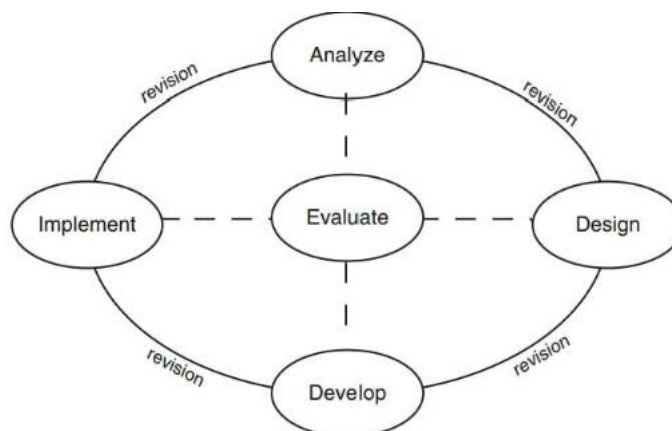
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Pada bidang pendidikan *research and development (R&D)* artinya metode penelitian yang bertujuan dalam menghasilkan produk tertentu, menguji validitas, serta keefektifan produk tersebut dalam penerapannya di pendidikan serta pembelajaran (Hanafi, 2017). Kemudian model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan Model ADDIE. Model ADDIE ialah prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990 serta memakai lima tahap pengembangan (Walid, 2017). Meskipun kedua tokoh ini mempunyai rumusan yang berbeda untuk memvisualisasikan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser yaitu memakai kata kerja atau *verb (analyze, design, develop, implement, evaluate)* yang mana fokus untuk merevisi langkah-langkah model tersebut. Sedangkan penjelasan berdasarkan Molenda tentang ADDIE lebih memakai *noun* atau kata benda (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dimana lebih mengutamakan komponen-komponennya (Hidayat & Nizar, 2021).

Adapun diagram gambar tentang penjelasan langkah-langkah model ADDIE sebagai berikut:

Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE



sumber: (D. N. I. Sari et al., 2022)

Dari gambar diatas menurut Reiser secara gamblang mengungkapkan bahwa dalam setiap masing-masing langkah model ADDIE selalu ada revisi atau perbaikan. Sedangkan menurut Molenda evaluasi digambarkan menggunakan garis putus-putus yang mana harus ada dalam komponen mulai *analyze* sampai *implement* (Syahputra, 2020). Serta jika hasil tiap langkah atau tahapan kurang memuaskan, maka langkah sebelumnya harus diulangi sebagai cara dalam mempertajam tujuan yang akan dicapai. Proses pengulangan tersebut disebut sebagai pendekatan *iterative* (Angko & Mustaji, 2013).

Selanjutnya alasan peneliti memilih model pengembangan tersebut karena memberikan kesempatan untuk melakukan revisi serta evaluasi dalam setiap tahapan yang sudah dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid dan sudah teruji tentunya. Selain itu prosedur dalam model tersebut sederhana, akan tetapi dalam penerapannya sangat sistematis.

Penelitian ini dalam prosedur penelitiannya menggunakan tahap pengembangan dari model ADDIE yang akan dijelaskan secara detail. Berikut penjelasan tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal ini peneliti mengidentifikasi suatu problem melalui observasi serta wawancara. Objek penelitian yaitu di MINU Curungrejo Kepanjen. Peneliti melakukan observasi dengan masuk ke dalam kelas 4b untuk mengamati proses pembelajaran Aswaja. Peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah serta wali kelas 4b. Wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk komunikasi awal tentang permohonan izin penelitian di sekolah. Sedangkan wawancara dengan wali kelas 4b bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi waktu proses pembelajaran.

Kemudian di tahap ini peneliti juga melaksanakan observasi terhadap siswa kelas 4b yang berjumlah 24 orang serta wawancara dengan wali kelas 4b. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menemukan bahwa: ketika proses pembelajaran terdapat sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan gurunya walaupun sudah menggunakan metode tanya jawab, terdapat 3 siswa yang lupa membawa buku aswaja sebagai akibatnya harus menulis surat alfatihah sebanyak lima kali, terdapat 10 siswa yang masih bingung dalam menjawab pertanyaan dari gurunya yang menandakan kemampuan pola berpikirnya rendah, media yang digunakan pengajar belum bervariasi, waktu guru menjelaskan ada siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, dan dikarenakan kurang

diminatinya mata pelajaran Aswaja oleh siswa kelas 4b yang ditimbulkan seperti: malas membaca serta mengerjakan soal soal dalam buku aswaja tersebut.

Oleh karena itu, dari beberapa masalah yang sudah ditemukan peneliti lebih lanjutnya berdiskusi dengan guru wali kelas 4b. Peneliti juga mendapat beberapa masukan terkait masalah yang terjadi di kelas 4b. Kemudian peneliti mencari tahu bagaimana mengatasi masalah yang sudah ada. Alhasil peneliti memiliki usulan tentang pengembangan media kartu berpasangan yang bisa diterima oleh wali kelas serta sebagai pemecahan masalah yang ada.

2. Design (Rancangan)

Dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan dibahas waktu proses pembelajaran, dan tentunya pengembangan media yang digunakan. Kemudian rancangan dalam pengembangan mengacu dari tahap sebelumnya yaitu analisis. Dengan pengembangan media kartu berpasangan peneliti berusaha mencapai tujuan pembelajaran diantaranya: meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aswaja, bisa membuat siswa menjadi aktif ketika proses pembelajaran, serta pembelajaran tak hanya berpusat di guru melainkan juga berpusat pada siswa.

Selanjutnya materi yang akan dibahas saat proses pembelajaran yaitu bab II tentang tokoh pendiri Nahdlatul Ulama' dimana terfokus pada KH. Hasyim Asy'ari mulai dari riwayat hidup, kedudukan di Ulama' pesantren, karya-karya, sampai dengan peran dari KH. Hasyim Asy'ari. Lalu alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media kartu berpasangan yaitu karena permainan kartu mudah dipahami oleh siswa baik yang pola berpikirnya rendah maupun tinggi. Selain itu,

dalam merancang bentuk dari kartu berpasangan tersebut peneliti akan menggunakan CorelDraw.

Untuk itu dalam mendukung proses penyampaian materi dengan bentuk media, maka peneliti menggunakan model *make a match*. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dengan model *make a match* yaitu: (a) peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas secara singkat, (b) peneliti menyiapkan kartu berpasangan yaitu kartu pertanyaan dan jawaban, (c) siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar, (d) peneliti memberikan setiap siswa kartu pertanyaan dan jawaban, (e) setiap siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang sudah dipegang, (f) dilanjutkan setiap siswa mencari pasangan kartunya masing-masing sesuai batas waktu yang ditentukan, (g) ketika sudah sesuai kartu pasangannya setiap pasangan tersebut maju untuk menjelaskan hasilnya, (h) sesudah satu babak kartu dikocok lagi agar mendapat kartu yang berbeda, (i) setelah itu guru dan siswa membuat kesimpulan bersama tentang materi yang sudah dibahas.

3. *Development* (Pengembangan)

Sesudah di tahap rancangan mengenai tujuan, isi materi, dan pengembangan media sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti akan fokus pada pengembangan media kartu berpasangan. Lalu langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media kartu berpasangan diantaranya:

- 1) Membuat desain atau rancangan yang menarik tentang kartu berpasangan.

- 2) Membuat pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang akan dibahas.
- 3) Memasukkan pertanyaan dan jawaban yang sudah jadi ke dalam kartu berpasangan.
- 4) Memastikan kartu pertanyaan dan jawaban sudah menarik bagi siswa.
- 5) Membuat alat evaluasi untuk proses pembelajaran
- 6) Mencetak serta evaluasi media kartu berpasangan.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini sehabis peneliti mencetak media kartu berpasangan untuk yang pertama akan dilakukan uji coba ahli. Kartu berpasangan ini diberikan kepada masing-masing dua uji coba ahli yaitu: ahli media dan ahli materi. Lalu ahli yang dimaksud adalah orang telah mempunyai kompetensi baik secara teori maupun prakteknya pada bidang pengembangan media dan tentunya aswaja. Adapun diberikan kepada uji coba ahli untuk mendapatkan saran terkait pengembangan media yang telah ada. Dengan dilakukannya uji coba ahli juga bisa mengukur seberapa kevalidan, kelayakan, serta isi materi tentang pengembangan media tersebut. Untuk instrumen validasi ahli media dan materi berada di lampiran.

Lalu setelah media kartu berpasangan telah mencapai skor validasi dan diperbaiki sesuai saran dari para ahli, maka peneliti akan menerapkannya kepada siswa di dalam kelas. Pada pelaksanaannya peneliti akan mencoba dari kelompok primer (kecil) yaitu 10 siswa terlebih dahulu dan selesainya itu baru diterapkan ke dalam skala besar atau kelompok sekunder. Saat proses penerapan pada 10 siswa kelas 4b peneliti melakukannya sesuai dengan tahapan yang ada di model *make a*

match. Lalu memberi kuesioner kepada 10 siswa tersebut untuk bagaimana respon dan saran dari mereka tentang media kartu berpasangan. Respon dan saran siswa tersebut guna menjadi acuan dalam memperbaiki produk. Sehingga ketika sudah selesai diperbaiki peneliti bisa menerapkannya ke dalam skala besar yaitu 24 siswa kelas 4b.

5. Evaluation (Evaluasi)

Dalam tahap ini peneliti mengevaluasi perihal media kartu berpasangan yang sudah dilaksanakan dalam pembelajaran aswaja kelas 4b. Evaluasi ini bisa berupa formatif maupun sumatif. Evaluasi yang formatif dilakukan di setiap langkah-langkah model pengembangan ADDIE serta media kartu berpasangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir semua langkah-langkah model pengembangan ADDIE dan proses pembelajaran aswaja.

C. Uji Coba Produk

Pada penelitian ini uji coba produk dilakukan supaya peneliti mengetahui tingkat keefektifan dari pengembangan media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama di pelajaran Aswaja.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini ada dua yaitu: uji coba kelompok primer (kecil) dan uji coba kelompok sekunder (besar) atau uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok primer (kecil) peneliti menggunakan sampel yaitu 10 peserta didik kelas 4b. Lalu peneliti melaksanakan proses pembelajaran aswaja menggunakan media kartu berpasangan yang sudah divalidasi dengan model *make a match*. Di akhir proses pembelajaran peneliti memberikan angket kepada 10

siswa yang mana dibantu serta diawasi oleh pengajar. Ketika sudah selesai mengisi siswa dan guru boleh memberikan tanggapan atau saran tentang media kartu tersebut. Dari tanggapan atau saran baik siswa maupun guru itu mampu menjadi acuan perbaikan bagi peneliti ketika pelaksanaan uji coba kelompok sekunder (besar) atau uji coba lapangan.

Selanjutnya sesudah perbaikan berdasarkan tanggapan atau saran yang telah ada. Lalu peneliti melakukan uji coba kelompok sekunder (besar) atau uji coba lapangan di kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen dimana jumlah siswanya 24. Pada proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media kartu berpasangan dengan model *make a match* peneliti juga bekerja sama dengan guru wali kelas 4b atau guru mata pelajaran aswaja. Dan di akhir proses pembelajaran peneliti memberikan angket pada siswa sebagai evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu: ahli media, ahli materi, serta peserta didik kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen. Untuk validator media dan materi merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah berpengalaman pada pengembangan media serta pakar dalam menguasai teori-teori yang cocok dengan suatu media. Selain itu, tidak lupa terutama subjek uji coba di penelitian ini adalah peserta didik kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen yang berjumlah sebanyak 24 orang.

D. Jenis Data

Jenis data di penelitian ini yaitu mix antara data berupa kualitatif serta kuantitatif . Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara serta observasi pada MINU Curungrejo Kepanjen. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil angket ahli media, ahli materi, dan kuesioner minat belajar peserta didik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang pertama berupa masalah di lapangan peneliti menggunakan wawancara dan observasi. Instrumen wawancara yang digunakan peneliti ialah catatan hasil tanya jawab dengan wali kelas 4b dan Kepala Sekolah MINU Curungrejo Kepanjen serta berupa dokumentasi. Kemudian observasinya dilakukan pada siswa kelas 4b. Instrumen observasi berupa rekaman gambar waktu proses pembelajaran Aswaja.

Selanjutnya untuk mendapatkan skor validasi, kelayakan, dan isi materi untuk pengembangan media dari ahli media serta ahli materi peneliti menggunakan instrumen berupa angket tertutup. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik peneliti juga menggunakan jenis angket tertutup yang dinamakan dengan angket minat belajar siswa. Angket tertutup ini berisi pertanyaan yang telah ditentukan oleh peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Hasil data yang diperoleh dari wawancara, observasi, validasi ahli, uji coba lapangan, dan angket minat belajar siswa di mana selanjutnya akan diolah. Berikut ini kegiatan dalam menganalisis data yaitu:

1. Analisis Data Validasi Media

Media kartu berpasangan sebelum uji coba lapangan perlu adanya validasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi serta kevalidan media dari para ahli. Kevalidan dari media kartu berpasangan yang sudah dibuat akan dihitung memakai rumus dalam (Krishnapatria, 2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah skor validasi

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Berdasarkan rumus diatas peneliti akan mendapatkan hasil persentase nilai tentang kelayakan media kartu berpasangan dari para ahli. Kemudian dari hasil presentase tersebut diubah menjadi data dengan kriteria kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor	Kategori
81,25% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
62,50% < skor ≤ 81,25%	Valid
43,75% < skor ≤ 62,50%	Cukup Valid
25% < skor ≤ 43,75%	Tidak Valid

sumber : (Nadzif et al., 2022)

2. Analisis Data Kuesioner Minat Belajar

Dalam kegiatan ini memiliki tujuan dalam mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aswaja. Kemudian untuk memperoleh data melalui kuesioner peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, respon, serta persepsi individu dengan pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner (Sulistiyawati, 2021). Untuk tingkatan jawaban dalam kuesioner yaitu:

SS: Sangat setuju : skor 4

S : Setuju : skor 3

TS: Tidak Setuju : skor 2

STS: Sangat Tidak Setuju : skor 1

Selanjutnya untuk menganalisis hasil jawaban dari para siswa peneliti menggunakan rumus (Emilia, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan siswa

100% = Konstanta

Sehabis menerima skor dalam kuesioner tadi, maka peneliti akan mencocokkan hasilnya menggunakan tabel kriteria keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar. Adapun tabel kriteria keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar yaitu:

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Meningkatkan Minat Belajar Siswa

No.	Konversi Nilai	Predikat
1.	$0\% \leq \text{skor} < 20\%$	Tidak Efektif
2.	$20\% \leq \text{skor} < 40\%$	Kurang Efektif
3.	$40\% \leq \text{skor} < 65\%$	Cukup Efektif
4.	$65\% \leq \text{skor} < 85\%$	Efektif
5.	$85\% \leq \text{skor} < 100\%$	Sangat Efektif

Sumber: (Tyara, 2017)

Pengembangan media kartu berpasangan dikatakan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik bila mencapai predikat sangat efektif dan efektif. Sebaliknya pengembangan media ini dikatakan gagal untuk meningkatkan minat belajar siswa jika mencapai predikat cukup, kurang dan tidak efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Hasil produk untuk Penelitian dan Pengembangan ini yaitu media kartu berpasangan yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen Malang. Media kartu berpasangan diberi nama “kartu cerdas” yang diharapkan bisa menjadi salah satu perantara meningkatnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Aswaja.

Lalu dalam pengembangan produk kartu berpasangan peneliti menggunakan aplikasi Corel Draw. Untuk kartu berpasangan ini ada 2 macam yaitu: kartu pertanyaan dan jawaban. Adapun rincian dari media kartu berpasangan sebagai berikut:

a. Cover Media Kartu Berpasangan

Cover adalah sampul dari media kartu berpasangan baik untuk kartu pertanyaan maupun jawaban. Pada sampul kartu berpasangan ini terdapat logo Nahdlatul Ulama, logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, logo Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, kalimat kartu cerdas, dan gambar Nusa serta Rara.

Gambar 4.1 Cover Kartu Berpasangan



Cover kartu jawaban



Cover kartu pertanyaan

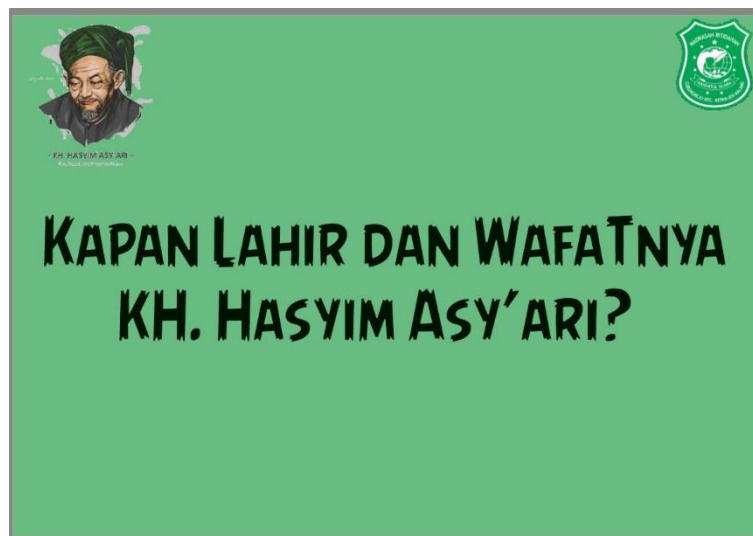
b. Isi Media Kartu Berpasangan

Isi kartu berpasangan adalah kalimat pertanyaan dan jawaban yang sudah disesuaikan dengan buku Aswaja siswa kelas 4b MINU Curungrejo. Pada isi kartu berpasangan terdapat gambar KH. Hasyim Asy'ari, logo MINU Curungrejo Kapanjen, dan tentunya kalimat pertanyaan serta jawaban.

Gambar 4.2 Isi Media Kartu Berpasangan



Isi media kartu untuk jawaban



Isi media kartu untuk pertanyaan

c. Kalimat Pertanyaan dan Jawaban

Adapun untuk daftar kalimat pertanyaan dan jawaban pada kartu berpasangan yaitu:

Tabel 4.1 Daftar kalimat pertanyaan dan jawaban

No.	Kalimat Pertanyaan	Kalimat Jawaban
1.	Dimana tempat lahir KH. Hasyim Asy'ari?	Di desa gedang (timur tambak beras) Jombang, Jawa Timur
2.	Kapan lahir dan wafatnya KH. Hasyim Asy'ari?	Lahir 24 Dzulqa'dah 1287 H dan wafat 7 Ramadhan 1366 H
3.	Siapa nama ayah dan ibu dari KH. Hasyim Asy'ari?	Kiai Asy'ari bin Kiai Usman dan Halimah binti Usman bin Kyai Abdus Salam
4.	Apa saja bidang ilmu yang dikuasai oleh KH. Hasyim Asy'ari?	Bidang ilmu yang dikuasai adalah fiqh, al-qur'an, dan hadist
5.	Apa yang dimaksud dengan Qonun Asasi Nahdlotul Ulama'?	Adalah rumusan dasar-dasar Nahdlotul Ulama'
6.	Bagaimana cara KH. Hasyim Asy'ari sebelum menyetujui atas berdirinya Nahdlotul Ulama'?	Dengan cara memohon petunjuk kepada Allah melalui sholat istikhroh dan adanya 2 isyarat
7.	Apa isi dari kitab adabul ta'lim wal muta'alim dan ar-risalah al-jami'ah?	Tentang etika belajar, pentingnya mencari ilmu, dan membicarakan topik seperti: sunnah, hari kematian, dan arti bid'ah
8.	Mengapa KH. Hasyim Asy'ari disebut sebagai bapak pendiri Nahdlotul Ulama'?	Karena KH. Hasyim Asy'ari menjadi kunci utama berdirinya Nahdlotul Ulama'
9.	Apa saja isi 2 isyarat yang diterima oleh KH. Hasyim Asy'ari?	Isi isyaratnya yaitu: berupa tongkat, surat Thaha ayat 17-23, seuntai tasbih, dan bacaan asmaul husna beserta bacaan ya jabbar ya qahhar
10.	Mengapa KH. Hasyim Asy'ari tidak langsung menyetujui atas berdirinya jam'iyah Nahdlotul Ulama'?	Karena tidak ingin organisasi Nahdlotul Ulama Menyebabkan terpecahnya umat islam dan bangsa Indonesia
11.	Siapa yang menyampaikan isyarat terhadap KH. Hasyim Asy'ari?	Adalah KH. As'ad Syamsul Arifin
12.	Apa isi dari kitab Al-Qolaid fi bayani ma yajibu minal aqidah	Tentang syair yang menjelaskan kewajiban-kewajiban menurut aqidah

	serta al-asasi li jam'iyatul Nahdlatul Ulama'?	dan aturan dasar perkumpulan Nahdlatul Ulama'
13.	Siapakah yang mengusulkan berdirinya Nahdlatul Ulama'?	Yaitu KH. Wahab Hasbullah
14.	Siapa nama istri dari KH.Hasyim Asy'ari?	Nama istri dari KH.Hasyim Asy'ari adalah Khadijah
15	Dimana saja wilayah yang didatangi oleh KH.Hasyim Asy'ari untuk mencari ilmu?	Probolinggo, Tuban, Bangkalan, Madura, dan Sidoarjo
16.	Kapan berdirinya pondok pesantren Tebu Ireng?	Yaitu 12 Rabi'ul Awal 1317 H atau pada tahun 1899 M
17.	Apa saja gelar atau sebutan yang dimiliki oleh KH.Hasyim Asy'ari/	Pahlawan nasional, hadratus syekh, dan bapak pendiri Nahdlatul Ulama'

Sesudah pengembangan media kartu berpasangan dilakukan, maka perlu adanya uji coba pada ahli. Pada pengembangan ini akan diberikan kepada masing-masing satu ahli media dan ahli materi. Uji coba ahli bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan, kelayakan media, dan saran tentang pengembangan yang sudah ada. Adapun validator media adalah Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Sedangkan untuk validator materinya yaitu Diyah Wulandari, S.Pd.SD. Kemudian produk yang telah mendapat skor validasi dan diperbaiki sesuai saran dari ahli, maka bisa diterapkan kepada siswa di dalam kelas. Peneliti menerapkan media kartu berpasangan yaitu dari kelompok primer (kecil) sampai kelompok sekunder (besar) atau uji coba lapangan. Pertama, peneliti menerapkan media kartu berpasangan secara primer (kecil) dengan jumlah 10 siswa kelas 4b. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai model *make a match* yang dibantu dengan media kartu berpasangan.

Kemudian setelah media teruji valid peneliti melaksanakan uji coba baik dari kelompok primer (kecil) sampai sekunder (besar). Untuk proses uji coba kelompok primer diantaranya: peneliti menjelaskan kepada siswa secara singkat tentang materi yang akan dibahas, lalu mengenalkan serta menjelaskan permainan kartu berpasangan pada siswa. Setelah itu peneliti mengacak kartu berpasangan dan selanjutnya diberikan kepada 10 siswa. Lalu siswa diberi waktu untuk mencari kartu pasangannya dan ketika sudah selesai berbaris serta maju satu persatu untuk membaca kartu yang telah didapat sambil menanyakan benar atau salah. Ketika 1 ronde telah selesai peneliti mengulangnya sekali lagi dan sambil membuat kesimpulan bersama dengan siswa. Terakhir peneliti memberikan kuesioner pada 10 siswa tersebut. Adapun untuk dokumentasi saat uji coba kelompok primer sebagai berikut:

Gambar 4.3 Proses uji coba kelompok primer



Peneliti menjelaskan materi aswaja secara singkat pada siswa



Peneliti menyiapkan serta mengacak kartu sebelum dibagikan



Siswa mulai mencari kartu berpasangan



Setelah itu siswa berbaris serta saat penerapan media diawasi oleh guru mata pelajaran Aswaja



Siswa maju satu per satu untuk membaca kartu yang telah didapat



Saat 1 ronde sudah selesai, maka diulangi sekali lagi



Peneliti membuat kesimpulan bersama dengan siswa tentang materi yang sudah dibahas



Peneliti membagikan kuesioner pada siswa



Siswa mengisi kuesioner yang telah dibagikan

Sedangkan untuk proses uji coba lapangan atau kelompok sekunder (besar) yaitu: (1) peneliti menjelaskan materi tentang KH.Hasyim Asy'ari secara singkat , (2) peneliti menjelaskan dan mengenalkan cara bermain kartu berpasangan, (3) setelah itu sebelum masuk ke permainan peneliti memberikan ice breaking kepada siswa, (4) lalu menyiapkan dan mengacak kartu berpasangan, (5) selanjutnya kartu berpasangan diberikan pada siswa, (6) siswa diberi waktu untuk mencari pasangannya, (7) jika sudah ketemu siswa berbaris dan membaca satu persatu, (8)

bila ada yang kurang tepat dalam mencari pasangannya siswa diberi hukuman sesuai kesepakatan bersama (9) ketika 1 ronde sudah selesai peneliti mengulanginya sekali lagi dan sambil membuat kesimpulan bersama dengan siswa, (10) terakhir siswa mengisi kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti. Adapun untuk dokumentasinya sebagai berikut:

Gambar 4.4 Proses uji coba lapangan media



Peneliti menjelaskan materi secara singkat pada siswa



Peneliti mengenalkan cara bermain kartu berpasangan



Sebelum kartu dibagikan peneliti memberikan ice breaking pada siswa



Peneliti menyiapkan kartu berpasangan sebelum dibagikan



Peneliti membagikan kartu berpasangan pada siswa



Siswa mulai mencari kartu sesuai pasangannya



Siswa maju satu per satu untuk membaca kartu yang telah didapatkan



Ketika 1 ronde sudah selesai, maka diulangi sekali lagi



Siswa diberi hukuman jika tidak bisa menemukan kartu pasangannya



Peneliti membuat kesimpulan bersama tentang materi yang sudah dipelajari



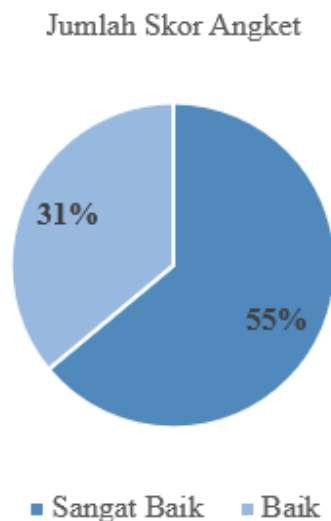
Terakhir siswa mengisi kuesioner yang telah dibagikan pada siswa

B. Hasil Data Pengembangan

Tujuan adanya pengembangan media adalah menghasilkan produk berupa kartu berpasangan yang sudah teruji dan tentunya valid. Validator ahli media adalah dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Validator ahli materi adalah guru profesional yang mengajar mata pelajaran Aswaja di kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen. Data yang diperoleh dari validasi ahli yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kuantitatif berasal dari penilaian angket sedangkan kualitatif didapatkan dari kolom komentar atau saran. Adapun paparan validasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah seorang dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang mempunyai pengalaman pada bidang pengembangan media pembelajaran, yaitu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Berikut pemaparan data kuantitatif sebagai berikut:



Gambar 4.5- Hasil Grafik Angket Ahli Media

Kemudian ahli media memberikan beberapa saran untuk memperbaiki media kartu berpasangan. Adapun untuk sarannya yaitu: memperkecil logo UIN Malang serta PGMI, menambahkan gambar kartun anak-anak, mengubah posisi kalimat kartu cerdas, menyamarkan logo Nahdlatul Ulama, mengganti logon UIN dengan gambar KH.Hasyim Asy'ari, mengganti font serta mengubah posisi kalimat pertanyaan dan jawaban. Sesudah itu peneliti memperbaiki kartu berpasangan sesuai saran dari ahli media.

Lalu untuk hasil grafis dari 20 butir pernyataan pada angket diatas menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

sumber: (Krishnapatria, 2019)

$$P = \frac{55}{100} \times 100\% = 55\%$$

$$P = \frac{31}{100} \times 100\% = 31\%$$

Untuk hasil diatas adalah jumlah persen skala 3,4,dan 5 yang dipilih oleh ahli media. Hasil menunjukkan 55% persentase sangat baik dan 31% baik. Sedangkan untuk jumlah skor validasi ahli media peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

sumber:(Krishnapatria, 2019)

$$P = \frac{86}{100} \times 100\% = 86\%$$

Jadi untuk kedua hasil diatas sama-sama diolah menggunakan rumus analisis data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil skor validasi menunjukkan kategori sangat valid dengan skor 86%. Selanjutnya untuk saran atau revisi terkait media kartu berpasangan sebagai berikut:

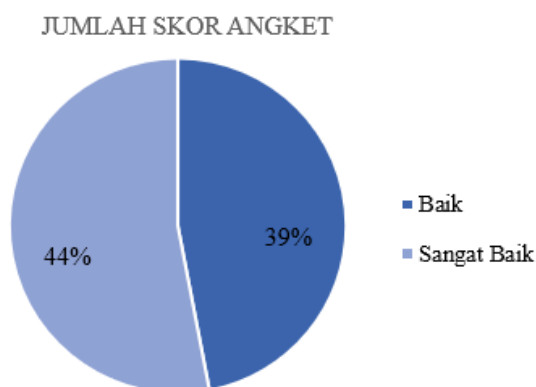
Tabel 4.2 Revisi Media kartu berpasangan

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Pada cover untuk logo UIN Malang serta Prodi PGMI lebih diperkecil, ditambahkan gambar kartun agar lebih menarik, background logon NU lebih transparan lagi, dan untuk kalimat kartu cerdas lebih diperbesar lagi		

2.	<p>Pada isi kartu untuk mengecilkan logo sekolah, mengganti logon UIN dengan gambar KH. Hasyim Asy'ari, mengubah font kalimat pertanyaan dan jawaban, serta merubah posisi kalimatnya</p>		
----	---	---	--

2. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi adalah salah satu guru profesional di MINU Curungrejo yang mengajar mata pelajaran Aswaja pada kelas 4b, yaitu Diyah Wulandari, S.Pd.SD. Adapun untuk pemaparan data kuantitatif sebagai berikut:



Gambar 4.6- Hasil Grafik Angket Ahli Materi

Kemudian untuk hasil grafis dari 20 pernyataan pada angket menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

sumber: (Krishnapatria, 2019)

$$P = \frac{44}{100} \times 100\% = 44\%$$

$$P = \frac{39}{100} \times 100\% = 39\%$$

Untuk hasil diatas yaitu dari jumlah persen skala 3,4,dan 5 yang dipilih oleh ahli materi. Hasil menunjukkan 44% persentase sangat baik dan 39% baik. Sedangkan untuk jumlah skor validasi ahli materi peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

sumber: (Krishnapatria, 2019)

$$P = \frac{82}{100} \times 100\% = 82\%$$

Sehingga untuk kedua hasil diatas sama-sama diolah menggunakan rumus analisis data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil skor validasi menunjukkan kategori baik sangat valid dengan skor 82%. Adapun ahli materi menyatakan bahwa kalimat pertanyaan dan jawaban dalam kartu berpasangan sudah sesuai buku Aswaja yang digunakan oleh siswa .

C. Hasil Data Uji Coba

Desain uji coba ini terbagi ada 2 yaitu: kelompok primer (kecil) dan dan uji coba kelompok sekunder (besar) atau uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok

primer (kecil), peneliti menentukan 10 siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kapanjen. Dari uji kelompok primer didapatkan data kuantitatif yaitu:

Tabel 4.3 Skor Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Kuesioner Minat Belajar Siswa
1.	Moch. Aley Rozikin Firmansyah	80
2.	Ahmad David Bachtiar	71
3.	Zaskia Nur Rahma	68
4.	Bilqis Zahrotun Nisa	74
5.	Hafizah Ballauranie Arkana	76
6.	Maulida Nuril Aini	76
7.	Khoirotun Nisa Putri Arif	76
8.	Khoirin Nur Azizah	77
9.	Raditya Rasyid Ramadhani	69
10.	Ahmad Fajrul Mustofa	70
Jumlah		737

Dari tabel diatas dengan jumlah 737, kemudian diolah menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

sumber: (Emilia, 2021)

$$P = \frac{737}{10} \times 100\%$$

$$P = 73\%$$

Dari hasil diatas yaitu sebanyak 73% menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil tersebut menunjukkan predikat efektif. Maka media kartu berpasangan ini mendapatkan respon positif dari siswa yang sudah disesuaikan dengan karakteristiknya seperti: adanya gambar nusa dan rara, pemilihan font tulisan, serta desain kartu yang menarik bagi siswa. Jadi bisa disimpulkan bahwa media kartu berpasangan sesuai untuk dilaksanakan ke tahap uji coba lapangan atau kelompok sekunder (besar). Uji coba lapangan atau kelompok sekunder dilakukan di kelas 4b MINU Curungrejo dengan sasaran 24 siswa. Pada tahap ini, peneliti diberi kebebasan waktu oleh guru untuk langsung melaksanakan penelitian yang dibantu adanya media kartu berpasangan.

Hasil dari uji coba lapangan atau kelompok sekunder (besar) yaitu berupa data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil kuesioner minat belajar siswa. Adapun untuk hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa
1.	Adhena Bella Aurelia	71
2.	Ahmad David Bachtiar	74
3.	Ahmad Fajrul Mustofa	72
4.	Ahmad Nurmaqdisola Kafabina	58
5.	Ahmad Ramadhani	80
6.	Bilqis Zahrotun Nisa	71
7.	Davit Aufariansyah Arif	78
8.	Elis Isti Nafisa	78
9.	Hafizah Ballauranie Arkana	78

10.	Hengky Frans Permana	61
11.	Ifia Sabila Kareema	77
12.	Khoirin Nur Aziza	77
13.	Khoirotun Nisa Putri Arif	78
14.	M. Mustofa Zainur Ridho	74
15.	M.Afif Haidar Ali	78
16.	Maulida Nuril Aini	79
17.	Moch. Aley Rozikin Firmansyah	80
18.	Mochammad Angga Syahputra	80
19.	Muhammad Abid Ramadhan	63
20.	Nur Aisyah Rayhana	70
21.	Raditya Rasyid Ramadhani	60
22.	Safi Ali Udin	62
23.	Syauqi Dzakwan Ar Royyan	73
24.	Zaskia Nur Rahma	71
Jumlah		1.743

Dari hasil data diatas dilakukan pengolahan menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: (Emilia, 2021)

$$P = \frac{1.743}{24} \times 100\%$$

$$P = 72\%$$

Lalu untuk hasil dari uji coba lapangan atau kelompok sekunder (besar) yaitu 72% menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Hasil tersebut pada tabel peningkatan minat belajar termasuk predikat efektif.

Pada observasi sebelum adanya media kartu berpasangan diperoleh persentase 54% yang mana minat belajar siswa masih rendah. Lalu pada tabel peningkatan minat belajar siswa termasuk di predikat hanya cukup efektif. Sesudah observasi siswa diberi aktivitas yaitu media kartu berpasangan dengan model *make a match*. Dari aktivitas ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa terutama untuk belajar mata pelajaran Aswaja. Adapun untuk hasil persentase minat belajar siswa melalui kuesioner yaitu diperoleh 72%. Sehingga pada tabel keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa termasuk kriteria efektif.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media kartu berpasangan yang berisi materi tentang riwayat hidup KH.Hasyim Asy'ari sampai dengan peran dalam mendirikan Nahdlatul Ulama'. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen yang berjumlah 24 orang. Pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dimana saat observasi menjadi masalah utama saat siswa mengikuti proses pembelajaran Aswaja.

Peneliti melaksanakan penelitian ini berdasarkan observasi serta wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 13 Mei 2022. Observasi tersebut dilakukan saat pembelajaran aswaja berlangsung untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi. Sedangkan untuk wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas 4b yaitu terkait izin untuk melakukan penelitian serta penyebab permasalahan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan saat pelaksanaan penelitian siswa sangat antusias dan tertarik untuk bermain kartu berpasangan. Hal tersebut termasuk salah satu indikator siswa mempunyai minat belajar yang tinggi yaitu: perasaan senang dan ketertarikannya. Maka media pembelajaran ini bisa meningkatkan minat belajar siswa dimana sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan ini. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Adam et al., 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu berupa fisik maupun teknis saat proses

pembelajaran yang bisa membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Media kartu berpasangan ini jika diklasifikasikan menurut jenis- jenisnya, maka termasuk yang cetak. Hal ini sependapat dengan Arsyad (2015) (dalam Wahyuni & Yokhebed, 2019) terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya: media berbasis manusia, cetak, visual, audio visual, dan computer.

Kemudian saat proses penelitian siswa aktif, senang, dan saling tolong menolong atau kerjasama dalam mencari kartu pasangannya. Hasil pengamatan tersebut selaras dengan pendapat (Azhar, 2021) yaitu model pembelajaran *make a match* lebih menekankan kerjasama siswa untuk mempelajari suatu materi dengan suasana menyenangkan dan tentunya bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu pada saat pelaksanaan siswa sangat gembira dan *excited* ketika dibagikan atau menerima kartu satu per satu dan permainan kartu berpasangan mencapai 2 kali. Hasil pengamatan itu sejalan dengan pendapat (Supriatin, 2017) tentang langkah-langkah *model make a match*. Untuk langkah-langkahnya yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik dimana sesuai dengan sesi review nantinya, (2) tiap siswa memikirkan soal atau jawaban dari kartu yang sudah dipegang, (3) siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu tersebut, (4) siswa yang bisa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan bisa diberi poin atau nilai, (5) jika siswa tidak bisa mencocokkan kartu dengan punya temannya akan mendapatkan hukuman yang sudah disepakati bersama, (6) sesudah 1 babak selesai kartu dikocok lagi agar siswa

memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya, (7) siswa bisa bergabung dengan 2-3 teman lainnya yang sudah mencocokkan kartunya, dan (8) guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan materi yang sudah dipelajari.

Selanjutnya ketika siswa melakukan permainan media kartu berpasangan mereka menunjukkan sikap semangat dan selalu fokus mengikuti dari awal hingga selesai. Hal ini termasuk kelebihan dari media kartu berpasangan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Suriyono, 2013) tentang kelebihan menggunakan kartu berpasangan dalam proses pembelajaran diantaranya: siswa terlibat secara aktif selama simulasi kartu berpasangan baik kegiatan kolaborasi maupun konfirmasi, penggunaan kartu berpasangan bisa mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat menggali aspek afektif siswa dengan baik. Sehingga dari beberapa temuan tersebut, maka media kartu berpasangan ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil pada uji coba kelompok primer (kecil) serta uji coba lapangan.

Adapun dari beberapa hasil temuan dan uji coba diatas maka media kartu berpasangan mempunyai keunggulan dan kelemahan. Untuk keunggulannya yaitu:

1. Siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yaitu aktif baik dari segi aspek jasmani maupun kognitifnya.
2. Dapat menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, saling bekerja sama, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas.

Selain keunggulan terdapat kelemahan dari media kartu berpasangan diantaranya:

1. Suasana kelas saat permainan kartu berpasangan dimulai sejenak menjadi gaduh dan ramai.
2. Membutuhkan pengarahan bagi siswa yang belum paham akan isi pada kartu berpasangan.

B. Kesimpulan

Berikut merupakan beberapa kesimpulan dari Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Aswaja:

1. Persentase siswa sebanyak 73% untuk uji coba kelompok primer (kecil) dan 72% uji coba lapangan. Selanjutnya jika disesuaikan atau dicocokkan dengan tabel 3.3, maka pengembangan media kartu berpasangan mampu meningkatkan minat belajar siswa dimana termasuk predikat efektif karena saat proses pembelajaran dibantu dengan langkah-langkah model *make a match*.
2. Persentase hasil dari validasi ahli media adalah 86% dan ahli materi yaitu 82%. Kemudian mengacu pada tabel 3.2 tentang kriteria validasi media pembelajaran, maka termasuk kategori sangat valid karena media kartu berpasangan sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli.
3. Pengembangan Media Kartu Berpasangan ini terbukti efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Aswaja. Hal ini sesuai dengan hasil presentase pada uji coba kelompok primer dan lapangan.

4. Pengembangan Media Kartu Berpasangan ini sudah teruji valid dan layak digunakan serta bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Dari hasil penjelasan diatas, maka bisa disimpulkan media kartu berpasangan dapat menjadi alternatif dan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen. Lalu dalam penggunaan media kartu berpasangan ini terstruktur serta terintegrasi dengan model *make a match*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media kartu berpasangan dengan model *make a match* terhadap siswa kelas 4b MINU Curungrejo Kepanjen, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa disarankan untuk meningkatkan keaktifan, semangat, fokus, dan perhatian saat mengikuti proses pembelajaran aswaja. Siswa juga diharapkan bisa menggunakan media kartu berpasangan secara berkelanjutan, tidak hanya pada satu materi dan mata pelajaran saja.

2. Bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan kartu berpasangan sebagai media pembelajaran secara berkelanjutan. Media ini juga bisa dikaitkan dengan berbagai model pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menambah pengalaman baru dan meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi peneliti berikutnya

Untuk peneliti berikutnya disarankan memantau serta melihat perkembangan media dan model yang digunakan saat proses pembelajaran aswaja. Peneliti juga disarankan untuk memperluas cakupan materi yang akan disampaikan melalui kartu berpasangan. Sehingga proses belajar bisa berjalan secara efektif, mencapai tujuan pembelajaran, dan bisa tersampaikan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. 3, 11.
- Adam, S., Kom, S., & Msi, M. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. 13.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Angko, N., & Mustaji. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*. 01.
- Azhar. (2021). *Penerapan Model Make A Match Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III MIN 20 Aceh Besar*. 18.
- Emilia, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Cetak Materi Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). *Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Pembelajaran Berbasis Daring*. 3.
- Fuad, Z. A. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang*. 13.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. 4, 22.

- Harianja, M. M. (2022). *Implementasi dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah dan Dasar*. 06.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 10.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Krishnapatria, K. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Basic Analysis Of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singaperbangsa Karawang*. 7, 9.
- Lutfia, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Make A Match Pada Materi Peralatan Display Yang Dipakai Kelas XI Pemasaran DI SMKN 2 Buduran Sidoarjo*. 06, 6.
- Mahnun, N. (2012). *(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1), 9.
- Marcellia, R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Kartu Berpasangan Terhadap Kerjasama Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Keji 1 Muntilan Kabupaten Magelang)*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>

- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>
- Novayanti, D., Dewi, R. M., Pd, S., & Pd, M. (2017). *Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasang) Pada Materi APBN Dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung*. 05, 6.
- Pribadi, W. D. (2018). *Pengaruh Minat Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Dasar Otomotif Siswa Kelas X SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*. 9.
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Salahuddin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016*. 1.
- Sari, D. (2020). *Upaya Guru Pendidikan anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Betutu*. 1(2721–0685), 13.
- Sari, D. N. I., Budiarmo, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran

IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3699–3712.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2691>

Savi'i, M. (2019). *Implementasi Mata Pelajaran Aswaja Dalam Pembentukan Karakter Di MA Darul Ulum Panaragan Jaya Tulang Bawang Barat Tahun Ajaran 2018/2019*. Institut Agama Negeri Metro.

Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 9(2), 64.

<https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>

Sirait, M., & Noer, A. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>

Sulistiyawati, P. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(1), 35–44.

<https://doi.org/10.30738/jst.v7i1.9150>

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *ISLAMIKA*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>


Suprpta, D. N. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. 4(1), 7.

Supriatin, A. (2017). *Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi*. 4.

- Suriyono, E. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Berpasangan Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Ungar Kec. Kundur Kab. Karimun*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Syahputra, M. C. (2020). *Pengembangan Model ADDIE Dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer Di SMP Yapita Surabaya*. 07, 10.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tyara, S. (2017). *Analisis Keefektifan Model Think Pare Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 32.
<https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Walid. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Anlysis, Design, Development, Implentation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*. Universitas Alauddin Makassar.
- Yeti, H., & Mulya, N. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun Di SD NEGERI 1 WAY DADI Sukarame Bandar Lampung*. 15.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon: (0341)551354, Fax: (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 18140096
 Nama : MUHAMMAD IRFANI SYAUQI
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Dosen Pembimbing 1 : WIKU AJI SUGIRI,M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi :

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	13 Maret 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Konsultasi judul skripsi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	18 Maret 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Konsultasi tentang ganti judul skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
3	19 April 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	ACC judul skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
4	17 Mei 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Bimbingan tentang bab 1	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
5	29 Mei 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Konsultasi tentang isi bab 1 seperti; latar belakang, rumusan masalah, dan bab 2	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
6	15 Juli 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Tentang bab 1 dan 3 yaitu tidak boleh ada pengulangan kata, memperbaiki tahun rujukan yang usang, menambah roadmap penelitian, dan mencari penemu model ADDIE	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
7	02 Agustus 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Bab 1-3 memperbaiki struktur kalimat, pembenahan kalimat yang tidak jelas, menghilangkan kalimat yang bertele-tele	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
8	13 Agustus 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Bab 2 dan 3 yaitu menambahkan gambar pelaksanaan proses model make a match, menambahkan referensi rumus pada analisis data, serta memperbaiki kata awalan pada suatu paragraf	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
9	22 Agustus 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Bab 1-3 yaitu memperbaiki struktur kalimat yang sesuai dengan SPOK, pembenahan kalimat pada spesifikasi produk serta asumsi penelitian, dan perbaikan gambar yang tidak jelas	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
10	28 Agustus 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	ACC untuk bab 1-3	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
11	31 Agustus 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	ACC Proposal penelitian skripsi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
12	20 Oktober 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Konsultasi tentang produk media pembelajaran	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
13	21 Oktober 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	ACC Media kartu berpasangan sebelum di validasi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
14	11 Nopember 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Konsultasi revisi proposal penelitian skripsi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
15	30 Nopember 2022	WIKU AJI SUGIRI,M.Pd	Mengoreksi Bab 4	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi

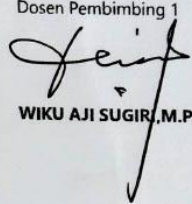
https://siakad.uin-malang.ac.id/baak/cetak_transkrip_mhs

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Angka 2	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi Bersama Skripsi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
------------	--------------------------	------------------------	---------------------	--------------------

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

WIKU AJI SUGIRI, M.Pd

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1808/Un.03.1/TL.00.1/09/2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**
19 September 2022

Kepada
 Yth. Kepala MINU Curungrejo Kepanjen
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Muhammad Irfani Syaqui
NIM	: 18140096
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2022/2023
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Kartu Berpasangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Make A Match
Lama Penelitian	: Oktober 2022 sampai dengan Desember 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 An Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Hasil Wawancara

Transkrip wawancara dengan guru kelas 4b

Narasumber : Amelia Astari,S. Pd

Hari/Tanggal : Jumat/13 Mei 2022

Tempat : MINU Curungrejo Kepanjen

Waktu : 09.00-09.30

Pertanyaan	Hasil Wawancara
Apakah mata pelajaran Aswaja ini termasuk yang kurang disenangi oleh para siswa?	Ya termasuk kurang disenangi karena siswa malas untuk membaca, mengerjakan soal-soal, tetapi mereka suka menghafal
Berapa siswa yang kurang suka atau minat dengan mata pelajaran A swaja?	Untuk jumlah siswa yang kurang suka atau minat sekitar 10-16 siswa.
Apakah penyebab dari pandangan sebagai guru tentang siswa yang tidak menyukai mata pelajaran Aswaja?	Ya sama seperti tadi penyebabnya karena Aswaja mempelajari sejarah para tokoh Nahdlatul Ulama jadi mereka malas untuk membaca meskipun sudah ada bukunya dan tentunya mengerjakan soal-soal pada buku Aswaja
Bagaimana cara guru selama ini untuk membuat siswa suka atau minat dengan mata pelajaran Aswaja?	Cara selama ini yang sudah saya gunakan adalah dengan pendekatan secara individual langsung kepada setiap siswa
Ketika pembelajaran sekarang, kira-kira aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk para siswa ?	Mungkin untuk aspek yang ditingkatkan yaitu keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Aswaja
Bagaimana karakteristik kelas 4b yang sekarang ya bu?	Untuk karakteristik siswa kelas 4b yang sekarang yaitu aktif dalam hal ramai sendiri
Kira-kira apa masalah untuk proses pembelajaran yang sekarang ya bu?	untuk masalah yang saya temui kadang kala ada beberapa siswa yang tidak membawa buku Aswaja, sebagian juga ada yang tidak memperhatikan penjelasan gurunya, dan ada siswa yang kurang dari segi kemampuan pola berpikirnya.

Transkrip wawancara dengan Kepala Sekolah

Narasumber : Arifin,S. Pd I

Hari/Tanggal : Jumat/13 Mei 2022

Tempat : MINU Curungrejo Kepanjen

Waktu : 09.30-09.40

Pertanyaan	Hasil Wawancara
Apakah saya boleh untuk melakukan di sekolah ini ya pak?	Boleh silahkan untuk melakukan penelitian disini
Kalau untuk penelitian disini apa saya boleh mengambil kelas 4b ya?	Ya silahkan boleh-boleh saja, langsung konfirmasi ke guru kelasnya ya

Lampiran 4 Instrumen Validasi Media


 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-7406 /Un.03/FITK/PP.00.9/10/2022 26 Oktober 2022
 Lampiran : -
 Penihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth
 Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Irfani Syaqi
 NIM : 18140096
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Berpasangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Make a Match pada Mata Pelajaran Aswaja
 Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197508232000031002



INSTRUMEN ANGKET AHLI VALIDASI MEDIA

Kepada Yth.

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

AHLI MEDIA

di.....

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat strata satu (S1), Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Maka saya Muhammad Irfani Syauqi mengembangkan **“Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja”**.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk ini.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1, 2, 3, 4, dan 5. Berikut ini keterangan dari angka-angka tersebut.

- ❖ Pilihan angka no 1 artinya kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- ❖ Pilihan angka no 2 artinya kurang baik /kurang tepat/kurang sesuai
- ❖ Pilihan angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- ❖ Pilihan angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- ❖ Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala bentuk penilaian serta respon yang sudah diberikan. Terima Kasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA MATA
PELAJARAN ASWAJA**

No.	Aspek	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain cover kartu sesuai materi yang disampaikan	1	2	3	4	5 ✓
2	Komposisi warna pada cover kartu berpasangan	1	2	3	4 ✓	5
3	Gambar pada cover kartu berpasangan menarik bagi siswa ✓	1	2	3	4 ✓	5
4	Tulisan berada di cover kartu terlihat jelas bagi siswa	1	2	3	4 ✓	5
5	Gambar yang ada di cover kartu menarik bagi siswa ✓ <i>Idem dg no 3</i>	1	2	3	4	5
6	Kalimat pertanyaan mudah dipahami oleh siswa	1	2	3	4	5 ✓
7	Warna background pada kalimat pertanyaan dan jawaban menarik bagi siswa	1	2	3	4 ✓	5
8	Gambar diatas kalimat pertanyaan menarik bagi siswa ? <i>Wego kah?</i>	1	2	3	4	5 ✓
9	Ukuran font kalimat pertanyaan dan jawaban terlihat jelas bagi siswa	1	2	3	4	5 ✓
10	Warna tulisan pada kalimat pertanyaan dan jawaban menarik bagi siswa	1	2	3	4	5 ✓
11	Media bukan sebuah karya plagiasi	1	2	3	4	5 ✓
12	Font pada kalimat pertanyaan dan jawaban menarik bagi siswa	1	2	3 ✓	4	5
13	Ukuran gambar pada cover kartu terlihat jelas bagi siswa , <i>belum ada gambar</i>	1	2	3	4 ✓	5
14	Kalimat jawaban mudah dipahami oleh siswa	1	2	3	4	5 ✓

15	Warna pada kalimat kartu cerdas menarik bagi siswa <i>idem no. 2.</i>	1	2	3	✓	5
16	Ukuran gambar pada kalimat pertanyaan dan jawaban terlihat jelas bagi siswa	1	2	3	4	✓
17	Kemenarikan media kartu bisa meningkatkan minat belajar siswa	1	2	3	✓	5
18	Kecocokan materi pada buku Aswaja dengan kalimat pertanyaan dan jawaban di kartu	1	2	3	4	✓
19	Kemudahan dalam menggunakan media kartu berpasangan	1	2	3	4	✓
20	Ketepatan pemilihan gambar pada kartu berpasangan	1	2	3	4	✓

A. Komentor/Saran

Layak diuji cobakan dengan revisi.

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diujicobakan sesuai revisi serta saran
3. Tidak layak diuji cobakan

Malang, 7 - NOV - 2022
Ahli Media

Nameldhe

NAMMIRA AULAWA . M.

Lampiran 5 Instrumen Validasi Materi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552396 Malang
http://fik.un-malang.ac.id email : fik@iain-malang.ac.id

Nomor : B-1407/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2022 26 Oktober 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth
Diyah Wulandari, S.Pd, SD
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Irfani Syauqi
NIM : 18140096
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Berpasangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Make a Match pada Mata Pelajaran Aswaja
Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002



INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kepada Yth.

Diyah Wulandari, S.Pd.SD

AHLI MATERI
di.....

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir tingkat strata satu (S1), Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Maka saya Muhammad Irfani Syauqi mengembangkan "**Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Aswaja**".

Schubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk ini.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1, 2, 3, 4, dan 5. Berikut ini keterangan dari angka-angka tersebut.

- ❖ Pilihan angka no 1 artinya kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- ❖ Pilihan angka no 2 artinya kurang baik /kurang tepat/kurang sesuai
- ❖ Pilihan angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- ❖ Pilihan angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- ❖ Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala bentuk penilaian serta respon yang sudah diberikan. Terima Kasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH
PADA MATA PELAJARAN ASWAJA**

No.	Aspek	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kecocokan gambar pada kartu dengan materi pembelajaran	1	2	3	4 ✓	5
2	Kecocokan materi pembelajaran dengan kurikulum yang sudah berlaku	1	2	3 ✓	4	5
3	Kesesuaian kalimat pertanyaan dan jawaban dengan materi pembelajaran	1	2	3	4 ✓	5
4	Materi Aswaja yang diberikan oleh peneliti mudah dipahami oleh siswa	1	2	3 ✓	4	5
5	Kalimat pertanyaan dan jawaban sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam buku Aswaja	1	2	3	4	5 ✓
6	Materi yang disampaikan melalui media kartu berpasangan bisa meningkatkan minat belajar siswa	1	2	3	4 ✓	5
7	Media kartu berpasangan adalah inovasi terhadap media pembelajaran pada materi mengenal para tokoh Nahdlatul Ulama' yaitu KH. Hasyim Asy'ari	1	2	3	4	5 ✓
8	Kesesuaian media kartu berpasangan dengan karakteristik mata pelajaran Aswaja	1	2	3	4 ✓	5
9	Media kartu berpasangan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Aswaja pada materi KH.Hasyim Asy'ari	1	2	3	4 ✓	5
10	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	1	2	3	4 ✓	5
11	Kemenarikan isi materi pada kartu berpasangan	1	2	3	4	5 ✓
12	Cakupan keluasan isi materi antara kartu dengan buku Aswaja	1	2	3	4 ✓	5

13	Kejelasan isi materi	1	2	3	4	5 ✓
14	Ketepatan materi Aswaja yang disajikan bisa meningkatkan minat belajar siswa	1	2	3	4 ✓	5
15	Materi Aswaja berupa kalimat pertanyaan dan jawaban pada media kartu berpasangan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	1	2	3	4 ✓	5
16	Isi materi pada kartu berpasangan yang diberikan sudah sesuai kemampuan dan pemahaman siswa	1	2	3	4 ✓	5
17	Materi dalam kartu berpasangan sesuai dengan tingkatan kelas siswa	1	2	3 ✓	4	5
18	Kesesuaian isi kartu berpasangan dengan struktur kalimat pertanyaan	1	2	3	4	5 ✓
19	Kesesuaian desain kartu berpasangan dengan karakteristik materi Aswaja	1	2	3	4 ✓	5
20	Kesesuaian materi dengan sasaran pengguna	1	2	3	4	5 ✓

A. Komentar/Saran

.....

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak diuji cobakan
2. Layak diujicobakan sesuai revisi serta saran
3. Tidak layak diuji cobakan

Malang, 31 October 2022
 Ahli Materi



Diah Wulandari, S.Pd.SD

Lampiran 6 Kuesioner Minat Belajar Siswa

KUESIONER MINAT BELAJAR SISWA

MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN ASWAJA

A. Tujuan Kuesioner
 Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Aswaja.

B. Identitas Responden
 Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

C. Petunjuk Pengisian
 1. Perhatikan dengan baik setiap pernyataan dan berilah jawaban yang benar sesuai pilihanmu
 2. Berikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban berikut ini:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

D. Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengikuti pembelajaran aswaja dengan perasaan senang				
2.	Saya belajar aswaja karena ingin mengetahui tentang sejarah tokoh pendiri Nahdlotul Ulama'				
3.	Aswaja bagi saya membosankan karena terlalu banyak menghafal				
4.	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain kartu berpasangan				
5.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi aswaja				

6.	Permainan dengan kartu berpasangan membuat saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran aswaja				
7.	Saya tidak ramai sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi aswaja				
8.	Saya senang dengan aktivitas belajar mencari kartu berpasangan				
9.	Dengan adanya kartu berpasangan bisa meningkatkan minat belajar saya pada mata pelajaran aswaja				
10.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan menambah pengalaman saya dalam mengikuti pembelajaran aswaja				
11.	Saya senang dengan kegiatan permainan kartu berpasangan				
12.	Ketika permainan kartu berpasangan dimulai saya langsung mencari kartu yang cocok				
13.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya senang untuk belajar mata pelajaran aswaja				
14.	Saya aktif dalam mengikuti pembelajaran aswaja dengan permainan kartu berpasangan				
15.	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru tentang permainan kartu berpasangan meskipun teman mengajak berbicara				
16.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya tertarik untuk belajar mata pelajaran aswaja				
17.	Saya berusaha konsentrasi saat guru menjelaskan cara bermain kartu berpasangan				
18.	Saya senang belajar aswaja karena guru mengajar dengan suasana yang menyenangkan				

19.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya mendapatkan hal-hal baru dalam mengikuti pembelajaran aswaja				
20.	Saya berusaha untuk mengikuti pembelajaran aswaja dan bermain kartu berpasangan mulai dari awal hingga selesai				

KUESIONER MINAT BELAJAR SISWA

MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN ASWAJA

A. Tujuan Kuesioner

Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media kartu berpasangan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Aswaja.

B. Identitas Responden

Nama : Khoiratul Nisa Putri Arif

Kelas : A B

No. Absen : 13

C. Petunjuk Pengisian

1. Perhatikan dengan baik setiap pernyataan dan berilah jawaban yang benar sesuai pilihanmu
2. Berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban berikut ini:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

D. Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengikuti pembelajaran aswaja dengan perasaan senang	✓			
2.	Saya belajar aswaja karena ingin mengetahui tentang sejarah tokoh pendiri Nahdlotul Ulama'	✓			
3.	Aswaja bagi saya membosankan karena terlalu banyak menghafal				✓
4.	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain kartu berpasangan	✓			
5.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi aswaja	✓			

6.	Permainan dengan kartu berpasangan membuat saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran aswaja	✓			
7.	Saya tidak ramai sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi aswaja		✓		
8.	Saya senang dengan aktivitas belajar mencari kartu berpasangan	✓			
9.	Dengan adanya kartu berpasangan bisa meningkatkan minat belajar saya pada mata pelajaran aswaja	✓			
10.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan menambah pengalaman saya dalam mengikuti pembelajaran aswaja	✓			
11.	Saya senang dengan kegiatan permainan kartu berpasangan	✓			
12.	Ketika permainan kartu berpasangan dimulai saya langsung mencari kartu yang cocok	✓			
13.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya senang untuk belajar mata pelajaran aswaja	✓			
14.	Saya aktif dalam mengikuti pembelajaran aswaja dengan permainan kartu berpasangan	✓			
15.	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru tentang permainan kartu berpasangan meskipun teman mengajak berbicara	✓			
16.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya tertarik untuk belajar mata pelajaran aswaja	✓			
17.	Saya berusaha konsentrasi saat guru menjelaskan cara bermain kartu berpasangan	✓			
18.	Saya senang belajar aswaja karena guru mengajar dengan suasana yang menyenangkan	✓			

19.	Dengan adanya permainan kartu berpasangan membuat saya mendapatkan hal-hal baru dalam mengikuti pembelajaran aswaja	✓			
20.	Saya berusaha untuk mengikuti pembelajaran aswaja dan bermain kartu berpasangan mulai dari awal hingga selesai	✓			

Lampiran 7 Dokumentasi



Obervasi di dalam kelas



Wawancara dengan guru kelas 4b



Wawancara dengan Kepala Sekolah



Penerapan media kartu berpasangan yang diawasi oleh guru mata pelajaran Aswa



Siswa mencari kartu yang sesuai dengan pasangannya



Siswa maju satu persatu untuk membacakan isi dari kartu yang sudah dipinggang



Penerapan serta penjelasan secara singkat tentang KH.Hasyim Asy'ari



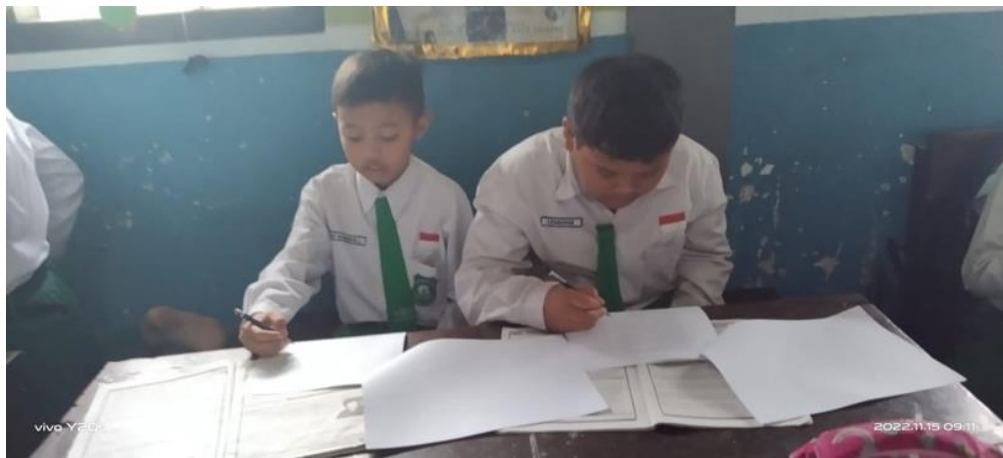
Siswa mencari kartu pasangannya



Siswa maju satu persatu untuk membacakan isi dari kartu berpasangan



Siswa diberi hukuman setelah tidak bisa menemukan kartu pasangannya



Terakhir mengisi oleh kuesioner minat belajar siswa

Lampiran 8 Biodata Mahasiswa



Nama : Muhammad Irfani Syauqi

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 19 Juli 2000

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2018

Alamat Rumah : Jl.Raya Kendalpayak RT 07 RW 04 Pakisaji Malang

Email : muhammadirfanisyauqi35@gmail.com

No. Telepon/HP : 081335293473

Motto : Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka
dia berada di jalan Allah

Riwayat Pendidikan : 1. TK AL-Khodijah
2. MINU AL-Adroiyah
3. SMP AN-Nur Bululawang
4. SMA AN-Nur Bululawang
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

