

PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Muhammad Alamul Amri

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang

e-mail : alamulamri2@gmail.com

ABSTRACT

The main objective of this study is to determine the level of effectiveness of the circle match card media on the Pancasila learning outcomes of 5th grade students at Oro-Oro Ombo Kulon II public elementary school, Rembang District, Pasuruan Regency, after conducting a series of learning that has been supported by the development of interactive visual media. This research and development uses RnD (research and Development) and the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The place and time of this study began in September to November 2025, with a population of 44 students in the subject of 5th grade at Oro-Oro Ombo Kulon II public elementary school, Rembang, Pasuruan. Research and development on the Pancasila content of the Indonesian cultural diversity material of the independent curriculum. The results of the study show that the development of the Card Match Circle media has improved student learning outcomes. The learning outcomes of students in the experimental class post-test averaged 71.36 and the control class averaged 47.72. The learning outcomes that have been given to students show an increase in the development media that has been implemented. The media that has been developed has met the eligibility requirements with a percentage of 83% by the validators, however, the researcher hopes that subsequent developers can develop it better and more effectively in analyzing needs, creating content, designing designs and allocating learning time appropriately.

Keywords: Card Match Circle; Pancasila; Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan inti penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektifitas media card match circle pada hasil belajar Pancasila peserta didik kelas V di sekolah dasar negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang, Kabupaten Pasuruan, setelah melakukan serangkaian pembelajaran yang telah ditunjang dengan pengembangan media visual interaktif. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan RnD (research and Development) dan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tempat dan waktu penelitian ini dimulai bulan September hingga November 2025, dengan populasi 44 peserta didik pada subjek kelas V sekolah dasar negeri oro-oro ombo kulon II Rembang, Pasuruan. Penelitian dan pengembangan pada muatan Pancasila materi keragaman budaya indonesia kurikulum merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media card match circle telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen uji post-test rata-rata sebesar 71,36 dan kelas kontrol rata-rata sebesar 47,72. Hasil belajar yang telah diberikan peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada pengembangan media yang telah diimplementasikan. Media yang telah dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dengan persentase 83% oleh para validator meskipun

begitu peneliti berharap untuk pengembang setelahnya dapat mengembangkan lebih baik lagi dan lebih efektif lagi dalam menganalisis kebutuhan, membuat isi materi, merancang desain dan mengalokasikan waktu pembelajaran dengan tepat.

Kata Kunci : Pancasila, *Card Match Circle*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam menyajikan informasi pengetahuan dan informasi perantara sangat dikondisikan berdasar ketetapan yang telah dibuat oleh pihak tertinggi pendidikan. Esensi pembelajaran dimulai dari pendidik atau penyampai pengetahuan maupun informasi seperti pengajar, informan dan presentator untuk menciptakan suasana dan kondisi belajar menyesuaikan kelas-kelas yang akan dijadikan tempat induksi tersebut. Kesesuaian informasi yang disampaikan terletak dari kompetensi atau capaian pendidikan sebagaimana telah ditetapkan oleh Kemendikbudristek nomor 12 tahun 2024 pasal 9 ayat 1 tentang kompetensi yang diolah menjadi capaian pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari pembelajaran yang telah dibentuk dan ditentukan sebagaimana capaian penetapan keputusan pendidikan yang dimuat dan direalisasikan di jenjang pendidikan sekolah dasar fase a, b, dan c dan fase c adalah fase capaian pembelajaran di kelas lima sampai dengan enam sekolah dasar. Pencapaian ini ditujukan untuk pendidikan dasar anak-anak terutama fase c sanggup menempuh dan mendapatkan didikan dalam mencapai gotong royong, kebhinekaan tunggal ika, kesosialisasian dalam lingkungan sosial dan semangat nasional pada pembelajaran pendidikan pancasila. Pancasila adalah orientasi utama dalam membentuk dan menanamkan nilai-nilai tunggal ika, sosial, keberagaman dan kerukunan.

KAJIAN LITERATUR

1. Keragaman Budaya Indonesia

Indonesia memiliki hampir beribu-ribu ragam khas budayanya dan diantara itu semua banyak dari keragaman budaya dari setiap daerah dan kota. Keragaman bisa ditemukan pada hal bahasa daerah, suku-suku daerah, makanan khas daerah, upacara daerah, musik tradisional daerah, pakaian khas daerah dan masih banyak yang dapat ditemukan lagi dan pada tiap-tiap daerah menjalin kerukunan sosial. Kita mengetahui bahwa daerah disetiap tempat memiliki kekhasnya masing-masing dan tentunya indonesia tetap menjaga kelestarian budaya dari daerah-daerah tersebut melalui berbagai hal seperti halnya sektor bidang pendidikan dimana lembaga pendidikan berkontribusi dalam mengenalkan, menjaga, merevilitasi dan melestarikan budaya untuk melindungi keutuhan daerah sekaligus masyarakat.

2. Media Card Match Circle

Menurut Winda bahwa *card match circle* yakni media penyampai informasi interaktif yang memungkinkan siswa terdorong dalam belajar, terangkat daya asah pikir siswa dalam memahami suatu materi yang telah di desain menjadi susunan perangkat visual yaitu kartu media (kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan), *spin* dan karpet *circle* (Juniarti dkk., 2021, hlm. 27). Menurut Hamdan Husein Batubara bahwa media dengan berbentuk sebuah model dan visual adalah benda atau alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian pembelajaran (Batubara, 2020, hlm. 3). Menurut Teni Nurrita media adalah sumber belajar tambahan selain buku yang menunjang pengajar dalam memperluas pengetahuan dan wawasan siswa dalam pembelajaran di kelas (Nurrita,

2018, hlm. 172). Berdasarkan beberapa ahli diatas bahwa media adalah benda yang menyampaikan informasi terbaru, bervariasi dan terseleksi sesuai konten pembelajaran.

Media yang baik adalah media yang mampu dibuat atau dipilih menyesuaikan kebutuhan dan keurgensian. Pemilihan media dapat dilihat dengan cara *sections* dalam buku *teaching in digital age* menurut Bates dalam (Batubara, 2020) bahwa terdapat pertimbangan yang harus disiapkan yaitu *student, easy of use, cost or time, teaching, interaction, organizational issue, networking, security and privacy*. Delapan pertimbangan pemilihan media yang harus diperlukan untuk bisa menyiapkan media dengan baik dan benar sasaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah akhir atau assest pembelajaran yang didapat setelah seseorang telah melakukan pengalihan, pendalaman dan espitilasi dengan disajikan dalam bentuk akhir kegiatan, angka, dan angket. Hasil belajar adalah hasil akhir belajar berupa penilaian terhadap pengetahuan, sikap dan ketrampilan dengan bukti perubahan tingkah laku setelah proses pembelajaran. Hasil belajar ditentukan dari seberapa baik perencanaan dan pelaksanaan serta pengevaluasian pendidik membentuk karakter, sikap dan ketrampilan siswa dengan dimulainya pelajaran dan diakhirnya pembelajaran. Hasil belajar tidak dihasilkan melalui tangan pendidik atau perencanaan pengajar tetapi dihasilkan dari dasar penetapan sendiri akan siswa tersebut, sehingga proses yang dilalui akan sesuai seperti pembelajaran yang tercapai (Handayani dkk., 2023, hlm. 1088).

METODE

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Prosedur penelitian pengembangan pada seperangkat media mengacu pada model ADDIE bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdapat 5 aspek yaitu *men-analyze, men-design, men-development, men-implementation* dan *men-evaluation* (Cahyadi, 2019).

Penelitian dilakukan selama 3 bulan diawal bulan september sampai november tahun 2025. Peneliti mengambil subjek di lokasi kecamatan rembang kabupaten pasuruan beralamatkan nganglang sekolah SD Negeri Oro-Oro Ombo Kulon II Rembang. Tempat dilakukan di kelas V dengan mengambil dan membandingkan kedua sampel kelas kecil dan kelas besar. Kelas kecil disebut kelas kontrol yaitu 5B dan kelas besar disebut kelas eksperimen yaitu V(A) dengan masing-masing siswa di tiap kelas terdapat 22 siswa jika dijumlahkan keseluruhan kelas memiliki 44 siswa.

Sumber data yang diambil oleh peneliti melalui dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dari kedua variabel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa survey pembelajaran, wawancara kepada responden dan dokumentasi dari data yang telah didapat di lapangan. Data kuantitatif dari keduanya berupa angket dari uji pre-test dan post-test dimana hasil angket didapat dari hasil analisis melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-Test (*independent sample test*). Keefektifan media *card match circle* ditentukan melalui hipotesis yang telah ditentukan dimana jika nilai *asig* lebih kecil dari H_0 maka ditolak artinya nilai variabel dari kedua sampel yang diuji terdapat perbedaan, apabila nilai *asig* lebih besar dari H_0 maka diterima artinya nilai variabel dari kedua sampel yang diuji terdapat persamaan atau tidak berbeda sama sekali secara signifikan.

Penelitian uji coba awal menggunakan desain penelitian kuasi atau *quasi experiment design* dimana kelas V dibuat dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan

tetap menjadikan *control group* sebagai pembanding awal sesudah perlakuan (*treatment*) media terhadap pengaruh pengembangan media di kelas eksperimen (Yuwanto, 2019).

Langkah penelitian dimulai dari tanpa *treatment* dikelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 siswa, kelas didesain sesuai rancangan pembelajaran yang telah direncanakan dan pada akhir proses pembelajaran siswa mengerjakan soal post-test guna melihat kemampuan dan hasil dari sesi belajar tersebut. Evaluasi dilakukan terkait seberapa tinggi nilai post-test siswa kelompok kontrol. Siswa kelas V kelompok eksperimen diperlakukan dengan media pembelajaran interaktif setelah kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan nantinya hasil dari kedua kelas pada pre-test diujikan pada uji normalitas dan uji homogenitas guna memastikan nilai rata-rata keduanya normal dan homogen agar bisa diuji-T dengan nilai post-test untuk mengukur tingkat berapa media mendapatkan hasil yang baik pada hasil belajar Pancasila siswa. Nilai post-test yang telah dievaluasi pada keduanya tetap kembali melihat acuan penetapan sekolah pada nilai KKM siswa kelas 5 bermuatan Pancasila yakni KKM minimum 60, dapat diartikan jika 2/5 dari total jumlah peserta didik mendapatkan nilai diatas 60 maka hasil evaluasi pasti menunjukkan adanya peningkatan pada pembelajaran Pancasila materi keragaman budaya Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media *Card Match Circle* Desain Keragaman Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Pancasila

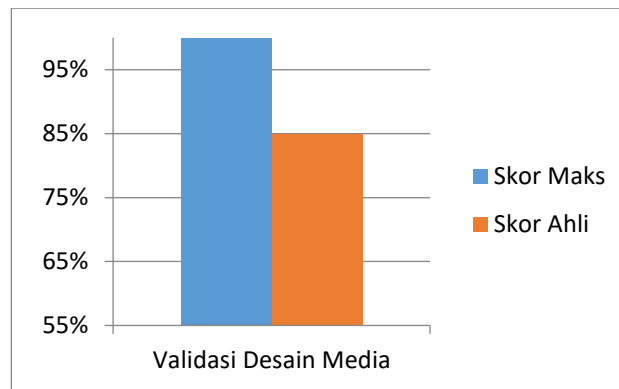
Media *card match circle* merupakan hasil pengembangan media *index card match*. Media *card match circle* berupa media interaktif visual yang berunsur keragaman budaya dari karpet *circle*, kartu media dan *spin* dengan menyesuaikan aspek-aspek penekanan keragaman didalamnya. Media pembelajaran didesain menjadi bentuk permainan ular tangga untuk memancarkan kemenarikan dan kemudahan dalam mendemonstrasikannya. Media *card match circle* dapat dilihat dari tampilan sebagai berikut.



Gambar 1.

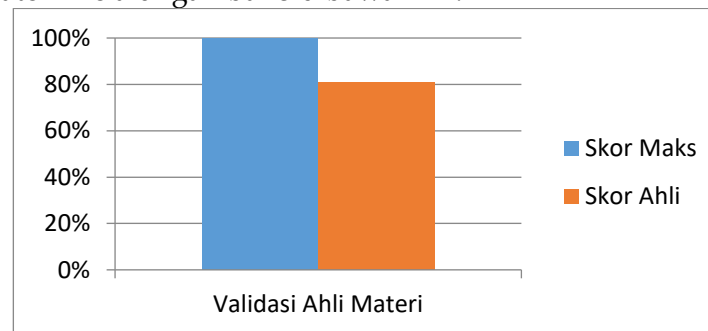
Tampilan Implementasi Media CMC

Media yang telah dikembangkan akan diberi *assignment validation* dari beberapa ahli sebelum diuji cobakan ke kelas pembelajaran. Media dinilai oleh ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Penilaian oleh ahli desain media dipenuhi melalui pengujian validasi berdasarkan aspek-aspek yang telah dibuat dalam butir instrumen validasi dengan 20 aspek penilaian dan maksimum skor perolehan mencapai 100. Skor minimum dalam kelayakan produk diatas perolehan skor 61 keatas. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain media dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media

Berdasarkan data diatas penilaian persentase desain media telah memenuhi kelayakan. Hal yang sama juga dalam penilaian media pada materi oleh ahli materi dengan butir 20 aspek penilaian dan skor maksimum 100 dengan minimum 60 untuk minimal mendapatkan perolehan kelayakan pada materi. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi melalui gambar 3 dibawah ini.

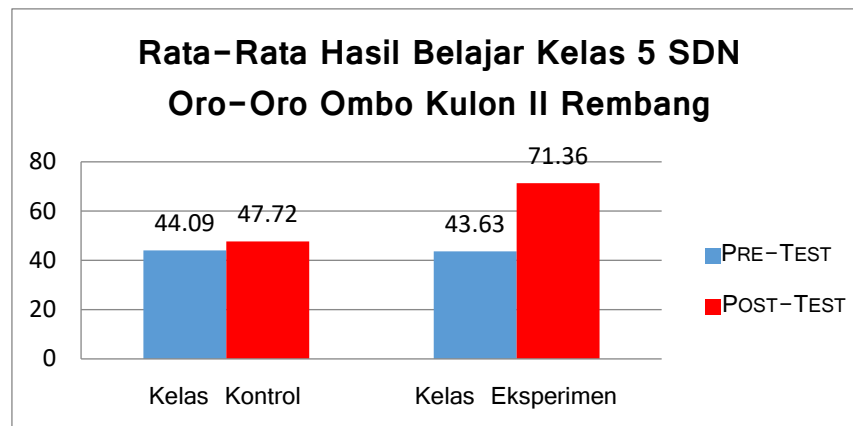


Gambar 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Perolehan pada penilaian validasi materi diatas menunjukkan bahwa materi dinyatakan layak $81\% > 61\%$ telah memenuhi dan melebihi persentasi minimal kelayakan materi yang telah tervalidasi oleh validator.

2. Keefektifan Media *Card Match Circle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa

Media yang telah diuji kelayakan oleh ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan telah mendapatkan nilai lolos untuk diuji cobak kepada siswa kelas V pada kelompok eksperimen. Tujuan dari pengembangan ini untuk memperoleh seberapa efektif media dengan dibuktikan dari hasil tes diakhir, mengukur sebelum dan sesudah media ini dipergunakan. Hasil yang diperoleh dari lapangan kemudian diolah dengan IBM SPSS dengan pengujian *analyze Uji-T (Independent Sample Test)* yang dilakukan setelah normalitas dan homogenitas datanya telah diuji dahulu. Pada diagram dibawah ini telah tersaji hasil rata-rata kelas V pada kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan) dan kelas eksperimen (yang telah diberi perlakuan).



Gambar 4. Histogram Rata-Rata Hasil Belajar Kelas V SDN Oro-Oro Ombo Kulon II Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan

Berdasarkan gambar 1 di atas, bahwa terdapat sekurangnya peningkatan pada hasil belajar pada materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas V di SDN Oro-Oro Ombo Kulon II Kec. Rembang, Kab. Pasuruan. Hasil belajar Pancasila siswa kelas V sesudah menggunakan media *Card Match Circle* dalam pembelajaran mengalami peningkatan rata-rata sebesar 71,36 dari skor sebelumnya yang tidak menggunakan media. Nilai uji normalitas sebesar 0,45 termasuk kurang dari $< 0,05$, sedangkan nilai uji homogenitas sebesar 0,400 termasuk lebih dari $> 0,05$ dan masuk kategori homogen. Pemasukan uji normalitas dan uji homogen bisa dilanjutkan ke tahap akhir dalam analyze uji-T independent sample test untuk melihat dan menguraikan adanya perbedaan keduanya antara pengaruh penggunaan media pada Pancasila siswa dengan post-test siswa. Di bawah ini telah tersaji hasil uji-T independent sample test terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dengan kelas kontrol sebagai pembandingan atau *control*.

Tabel 1. Hasil Uji-T Independent Sample Test Post-Test Siswa Kelas 5 SD

Group Statistics					
	Kelas Postest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Postest	Kelas Eksperimen	22	71.3636	14.89502	3.17563
	Kelas Kontrol	22	47.7273	23.07995	4.92066

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Postest	Equal variances assumed	4.252	.045	4.036	42	.000	23.63636	5.85641	11.81765	35.45507
	Equal variances not assumed			4.036	35.907	.000	23.63636	5.85641	11.75795	35.51478

Sementara hasil uji-t independent sample test pada nilai post-test Pancasila siswa memiliki nilai signifikansi pada Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dengan demikian bahwa adanya perbedaan hasil perbandingan dari hasil belajar Pancasila siswa kelas V sebelum dan sesudah *treatment* oleh media *card match circle*. Berdasarkan penuturan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *card match circle* merupakan media yang layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di kelas 5 sekolah dasar negeri tersebut.

Pada pengembangan media CMC dapat dibuat dengan masih berpegang prinsip dalam memilih dan menggunakan sumber pendukung yang sesuai dengan prinsip-

prinsip penggunaan media pembelajaran. Prinsip tersebut meliputi; (1) media tidak bisa digunakan terus menerus karena konsep media hanya ditujukan untuk 1 perancangan pembelajaran, (2) media harus benar menjadi pendukung acuan utama dan telah menyesuaikan kebutuhan pengajar dalam pembelajaran, (3) media tidak rumit, sulit atau sukar dipergunakan agar pengajar maupun peserta didik bisa dalam mengfungsikannya, (4) media dibuat bukan atas ego atau keinginan semata pengembang melainkan dibuat sebagai sumber pendukung dan bisa tercapainya proses dan tujuan pembelajaran, (5) media dikembangkan melalui tahapan analisis yang dibutuhkan sebelum mulai dikembangkan, (6) media tidak memungkinkan penggunaan berkala pada setiap pembelajaran yang berbeda muatan (Rohani, 2020). Prinsip-prinsip diatas memungkinkan pengembang dalam mendapatkan nilai efektivitas yang telah dikembangkan dan hal ini juga harus mampu dialokasikan pengajar pada pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan media CMC yang telah dikembangkan dan telah melalui rangkaian model ADDIE dan telah melakukan proses etruksi pada rangkaian uji coba maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media CMC telah memenuhi kelayakan dan telah tervalidasi oleh penilaian ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran yaitu sebesar 85%-81%-84,7% dari jumlah rata-rata persentase tersebut didapatkan 83% media masuk dalam kategori layak dan baik untuk diuji cobakan dalam penelitian. Pada paparan demikian media CMC juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa pada materi keragaman budaya indonesiaku kelas 5 sekolah dasar. Media yang telah dikembangkan dibuktikan pada nilai uji normalitas sebesar $0,45 < 0,05$ dan uji homogenitas sebesar $0,400 < 0,05$ nilai masuk kategori normal dan homogen. Pada peningkatan hasil belajar Pancasila siswa dirumuskan menggunakan uji-T dan hasil menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan pengembangan media CMC dengan taraf nilai sig 2-tailed ($0,000 < 0,05$). Perbedaan pada sebelum dan sesudah media dipergunakan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media yang mampu meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa yang sebelumnya kurang dalam memahami konteks materi menjadi bisa memahami sesudahnya sehingga media telah mencapai tujuan optimal dalam capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pengembangan media CMC yang telah dibuat dapat dipergunakan kembali oleh pengajar di sekolah tersebut. Media CMC telah menunjukkan hasil yang baik selama proses dari tujuan pembelajaran sehingga nilai post-test pada muatan Pancasila materi keragaman budaya mendapati hasil evaluasi yang telah sesuai memnuhi syarat kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran tersebut. Selain itu, pengembangan ini terhadap penelitian setelahnya dapat mengembangkan berdasarkan selain hasil test tetapi juga perbandingan dan penyangkutan media terhadap fungsional terapan dilingkungan peserta didik.

REFERENSI

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.

- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran* [Diklat]. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.