

## Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Cerdas Berbasis Model *Make A Match* pada Materi Teks Prosedur di Sekolah Menengah Atas

Dwi Jonanda Putri<sup>1</sup> Mangatur Sinaga<sup>2</sup> Silvia Permatasari<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [dwi.jonanda2456@student.unri.ac.id](mailto:dwi.jonanda2456@student.unri.ac.id)<sup>1</sup> [mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id](mailto:mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup> [silviapermatasari@lecturer.unri.ac.id](mailto:silviapermatasari@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

*This research is a type of research and development (R&D). The problem formulation in this research is how to develop procedures, quality and practicality of smart card-based learning media with a make a match model in procedural text material in high school. The test subjects in this research were class XI students at SMAN 6 Pekanbaru, totaling 30 students. The data in this research was obtained from the results of potential and problem analysis as well as limited trials with students. The data sources in this research were obtained from interviews, questionnaire distribution, and literature study. The data in this study were analyzed using descriptive statistics in the context of averages and Pearson product moment correlations. The quality of the make a match model of smart card-based learning media in procedural text material in high school is seen from the results of expert validation analysis and received a very good assessment. Its practicality can be seen from the results of the analysis of student assessments in limited trials and an assessment was obtained in the very good category.*

**Keywords:** Smart Card Media, Make A Match Model, Procedure Text

### Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengembangan, kualitas, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis kartu cerdas model make a match pada materi teks prosedur di sekolah menengah atas. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 6 Pekanbaru, yang berjumlah 30 siswa. Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil analisis potensi dan masalah serta uji coba terbatas kepada siswa. Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara, pembagian angket, dan studi pustaka. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan statistik deskriptif pada konteks rata-rata dan korelasi pearson product moment. Kualitas media pembelajaran berbasis kartu cerdas model make a match pada materi teks prosedur di sekolah menengah atas dilihat dari hasil analisis validasi ahli dan mendapatkan penilaian sangat baik. Kepraktisannya dilihat dari hasil analisis penilaian siswa pada uji coba terbatas dan didapatkan penilaian dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Kartu Cerdas, Model *Make A Match*, Teks Prosedur



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang memprioritaskan keterampilan menulis adalah teks prosedur, materi pelajaran Bahasa Indonesia siswa Sekolah Menengah Atas kelas XI. Teks prosedur bercirikan substansi yang memuat cara-cara melakukan sesuatu. Pada pembelajaran teks prosedur ini terdapat beberapa capaian pembelajaran yang tertuang dalam beberapa kompetensi dasar, seperti KD 3.2 yang memberikan urgensi pada siswa untuk mampu menganalisis struktur dan kebahasaan dari teks prosedur dengan baik dan benar (Wasini, 2020). Selain itu, terdapat pula capaian dari KD 4.2 yang mengharuskan peserta didik mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan hasil terhadap analisis isi, struktur, dan kebahasaan (Gumilar, 2021).

Berdasarkan observasi peneliti pada SMAN 6 Pekanbaru pada tanggal 25 Agustus 2023, melalui wawancara secara daring dengan metode asinkron menggunakan aplikasi *whatsapp* bersama guru Bahasa Indonesia kelas XI. Terdapat simpulan informasi bahwa siswa cenderung memiliki minat belajar yang rendah pada teks prosedur (Riyanti, 2021). Hal ini diamati guru dari pelaksanaan pembelajaran di kelas yang mendapat respon cukup rendah dari peserta didik, peserta didik cepat merasa bosan dikarenakan kurangnya penggunaan media yang interaktif. Guru menyadari penggunaan metode ceramah dan media konvensional seperti buku dan papan tulis pada materi teks prosedur cukup membosankan dan berdampak pada realisasi kelas yang terasa jenuh dan kurang responsif (Ristiani, 2023). Dalam dampak yang lebih lanjut, hal ini mengakibatkan nilai siswa pada materi teks prosedur banyak berada di bawah KKM. Oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa dan memperbaiki nilai siswa yang masih di bawah standar (Ramdani, 2020).

Peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media berupa kartu cerdas yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media kartu cerdas adalah alat berupa kartu yang berisi gambar, kosa kata atau kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Kartu cerdas memiliki tiga jenis yaitu *short card*, *index card match* dan *picture card*. Kartu-kartu tersebut memiliki pasangan (Rachamawati, 2015). Kartu cerdas dapat dijadikan sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran. Media kartu cerdas adalah salah satu media kartu yang efektif untuk pembelajaran teks prosedur. Melalui media kartu cerdas ini siswa secara tidak sadar mereka telah belajar sambil bermain. Dikatakan media kartu cerdas, karena kartu ini berguna untuk membantu siswa dalam menguasai materi teks prosedur dan secara tidak langsung siswa tertarik untuk mempelajarinya (Mardiati, 2015). Kartu cerdas mempunyai kelebihan tersendiri, adapun kelebihan kartu cerdas adalah mengandung informasi tertentu yang di perlukan (Sukino, 2022). Menurut Nurrahman dan Marini kelebihan kartu cerdas adalah membantu menyimpan data dengan baik dan tingkat keamanan yang memadai. Selanjutnya, menurut (Krishnapatria, 2019) kelebihan kartu cerdas adalah kegunaan yang bervariasi dan transaksi menjadi lebih cepat.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Sri Dewi Astuti, jurusan pendidikan bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta “Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab” menunjukkan bahwa media kartu pintar di lihat dari validasi masuk kategori layak yakni validasi materi secara keseluruhan diperoleh 85%, validasi media 92%, dan uji coba didapat 80%. Penelitian juga dilakukan oleh Imam Hasan, pendidikan Akuntansi fakultas ekonomi Universitas Negeri Surabaya “Pengembangan Kartu Pintar sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun Di SMK Negeri Ngawi” diperoleh hasil penelitiannya kelayakan media pada ahli materi dengan persentase 89,2 %, ahli media diperoleh 80% dan hasil respon siswa dengan persentase 97,2% menunjukkan kategori sangat layak.

Berdasarkan dari beberapa masalah di atas, maka untuk meningkatkan minat belajar siswa yang cenderung rendah dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu upaya tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran berupa kartu cerdas berbasis model *make a match*. Menurut Furoidah, pengertian media yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, mengacu pada konteks tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan (Heryani, Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi., 2021). Sedangkan menurut Muflihah, media *card match* adalah kartu berpasangan antara satu dan lainnya saling berhubungan. Kartu berpasangan ini

adalah media yang berbentuk kartu dan terbuat dari bahan kertas dimana saling mempunyai pasangan (Furoidah, 2020). Kelebihan menggunakan kartu berpasangan pada proses pembelajaran diantaranya, siswa terlibat secara aktif selama simulasi kartu berpasangan baik aktivitas kolaborasi maupun konfirmasi, penggunaan kartu berpasangan bisa mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, penggunaan kartu berpasangan mampu menggali aspek afektif siswa dengan baik. Minat belajar siswa bisa meningkat apabila siswa merasa tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, itulah mengapa guru harus selalu memiliki inovasi terbaru dalam pembelajaran. Pengimplementasian media pembelajaran berbasis *make a match* pada materi teks prosedur ini diharapkan bisa memberikan hasil positif berupa peningkatan minat belajar siswa di kelas karena berkonsep permainan yang interaktif.

Model *make a match* ini adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu cerdas ini dengan waktu yang ditentukan (Muslim, 2023). Kemudian model pembelajaran *make a match* ini dapat juga menumbuhkan kreativitas siswa sebab melalui pencocokan antara kartu pertanyaan dan jawaban (Putri, 2023). 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 (Maharani, 2023). 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 (Apriliana, 2024). Permainan ini berbentuk permainan kartu (*game card*) yang dimainkan secara berpasangan dengan cara pencocokan kartu yang dinamakan *make a match*. Model *make a match* ini adalah model permainan pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan dengan waktu yang ditentukan (Arianto, 2021). Penerapan model pembelajaran *make a match* ini juga dapat menumbuhkan kreativitas siswa sebab melalui pencocokan kartu antara pertanyaan dan jawaban akan menuntut kemampuan berpikir cepat dan solutif (Ihya, 2021). Anita Lie dalam bukunya menjelaskan bahwa model *make a match* ini bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran di segala ranah usia. Model *make a match* mengajak siswa untuk bisa mengingat atau menghafal materi pelajaran melalui cara baru dan menyenangkan (Mardati, 2015). Untuk itu, agar model *make a match* ini lebih efektif bisa dilakukan dengan media kartu yang dimainkan berpasangan.

Dalam pemilihan media pembelajaran, permainan kartu ini diharapkan dapat memvisualisasikan hal tersebut agar lebih mudah dipahami siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat dan menarik, sehingga siswa bisa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran teks prosedur itu dengan melakukan praktik langsung selain diutamakan melalui teori. Teks prosedur juga harus dikembangkan dengan metode praktikal yang tepat sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013 yang menuntut keaktifan siswa dalam belajar. Maka dalam pengembangan media kartu cerdas ini akan fokus pada kartu pertanyaan dan jawaban, kartu cerdas disini dinamakan kartu cerdas karna berguna dalam dunia pendidikan. Kartu pertanyaan dan jawaban ini disesuaikan dengan materi yang ada dipelajaran bahasa Indonesia tepatnya pada materi teks prosedur, serta didukung dengan desain yang cantik sehingga bisa menarik minat belajar siswa. Berdasarkan uraian latar

belakang, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, menguji kualitas, menilai kepraktisan, dan keefektifitasan media kartu cerdas berbasis model *make a match* pada materi teks prosedur. Pengembangan media kartu cerdas berbasis model *make a match* pada materi teks prosedur ini diharapkan dapat diterapkan sehingga dapat menjadi alternatif solusi untuk membantu pendidik atau guru untuk menumbuh kembangkan partisipasi aktif peserta didik dalam melaksanakan dan mencapai tujuan proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan menggunakan model *Research and Development* (R&D). Penelitian ini cenderung bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Menurut pendapat (Suprihatin, 2019), R&D ialah susunan setiap tahapan demi tahapan proses dalam mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dari sebelumnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini ialah sebuah media pembelajaran berupa kartu cerdas yang mana produk media ini dikembangkan dengan tujuan agar memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran yang ingin disampaikan dan sebagai inovasi baru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan Model ADDIE. Model ADDIE ialah prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda serta memakai lima tahap pengembangan (Suprpta, 2020). 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 (Sirait, 2020).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 6 Pekanbaru yang berjumlah 324 siswa yang dibagi menjadi 10 kelas, yaitu 6 kelas IPA dan 4 kelas IPS. Metode Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis random sederhana (simple random sampling) yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas XI IPA 4 SMAN 6 Pekanbaru. Responden merupakan siswa yang mengisi angket penilaian secara langsung atau offline. Peneliti melakukan uji coba produk dengan dibantu oleh guru bahasa Indonesia SMAN 6 Pekanbaru. Jumlah sampel yang diperoleh berjumlah 30 siswa. Data dalam penelitian ini ada dua yaitu data kebutuhan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* dan data uji media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match*. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara, pembagian angket, dan studi pustaka.

Pertama, data berupa kebutuhan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match*. Data kebutuhan ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru, penyebaran angket kepada siswa, dan studi pustaka. Kedua, data uji coba media pembelajaran media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* didapatkan dari hasil penilaian angket media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* yang dibagikan kepada ahli bahasa, ahli materi, ahli media, ahli lapangan, dan siswa. Data angket dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pedoman penskoran. Analisis data dalam penelitian ini melalui dua tahapan, yaitu pertama mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian dan kedua skor dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Untuk menentukan hubungan variabel satu dengan variabel lainnya, maka perlu dilakukan uji korelasi. Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji korelasi pearson product moment.

Untuk mengetahui efektivitas modul elektronik berbasis ispring suite pada materi teks biografi, digunakan rumus uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel berpasangan.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tahap pertama yaitu *analysis* (tahap analisis), merupakan tahapan dari analisis kebutuhan modul sebelum dikembangkan. Pada tahap ini memuat empat cakupan, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis sarana dan prasarana. Analisis masalah dilakukan dengan wawancara kepada guru bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa. Berdasarkan aspek kebutuhan media pembelajaran peserta didik, dapat diketahui skor rata-rata akhir yaitu 72,5% dengan kategori butuh. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkannya media yang bisa membantu guru menyajikan pembelajaran interaktif dan membantu siswa belajar secara mandiri dalam materi menulis teks prosedur.

Tahap kedua yaitu *design* (tahap perancangan), merupakan tahapan merancang produk. Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match pada materi teks prosedur kelas XI SMA. Pada bagian awal terdiri atas sampul depan. Bagian isi berisikan paparan materi yang akan disajikan dalam produk media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match. Bagian isi terdiri dari 4 bagian yaitu uraian materi, refleksi, games kartu cerdas, dan evaluasi. Bagian penutup terdapat evaluasi pembelajaran yaitu mengenai teks prosedur yang berisikan soal subjektif mengenai materi teks prosedur dilengkapi dengan gambar yang mendukung.

Tahap ketiga yaitu *development* (tahap pengembangan), merupakan tahapan mengembangkan produk sesuai rancangan sebelumnya. Sama seperti rancangan sebelumnya yang terdiri atas tiga bagian yaitu, bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup. Pada bagian awal terdiri dari sampul depan yang berisi judul materi dengan didukung karakter animasi dan identitas penulis. Sampul depan produk media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match memuat keterangan judul materi, karakter animasi, dan identitas penulis. Pemilihan warna yang digunakan pada bagian awal media adalah warna yang colourfull dengan perpaduan warna biru, kuning, hijau, dan putih untuk memberikan kesan menarik pada media. Bagian isi berisikan paparan materi yang akan disajikan dalam produk media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match. Bagian isi terdiri dari 4 bagian yaitu uraian materi, refleksi, games kartu cerdas, dan evaluasi. Uraian materi disajikan dalam bentuk pertanyaan dan pernyataan sederhana yang dapat di jawab oleh peserta didik dan kemudian terdapat penjelasan materi teks prosedur kelas XI SMA mulai dari pengertian teks prosedur, struktur, ciri-ciri, dan kebahasaan teks prosedur. Penjelasan materi dinarasikan oleh karakter animasi dengan bahasa yang sederhana yang dapat dipahami oleh peserta didik. Bagian evaluasi pada media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match ini berisikan soal subjektif mengenai materi teks prosedur dengan perintah soal untuk membuat teks prosedur mengenai cara mencuci pakaian. Siswa diperintahkan menulis jawabannya pada selembar kertas dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis teks prosedur.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket validasi produk yang berisikan pernyataan tentang media pembelajaran yang sudah didesain kepada ahli, dan para ahli akan memberikan nilai dengan rentang satu sampai lima. Adapun ahli yang menjadi validator produk ini yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli lapangan (guru). Berdasarkan validasi ahli bahasa dapat diketahui skor rata-rata indikator ketecernaan adalah 5 dengan kategori sangat baik. Indikator kebahasaan mendapat skor 4,8 dengan kategori sangat baik.

Skor akhir hasil validasi ahli bahasa adalah 4,9 dengan persentase 98% dan tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat diketahui skor rata-rata indikator sajian adalah 5,0 dengan kategori sangat baik. Indikator sistematika mendapat rata-rata skor 5,0 dengan kategori sangat baik. Indikator tata bahasa mendapat rata-rata skor 5,0 dengan kategori sangat baik. Skor akhir hasil validasi ahli materi adalah 5,0 dengan persentase 100% dan tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui skor rata-rata indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah 4,5 dengan kategori sangat baik. Indikator topik yang mendukung materi pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik. Indikator praktis, luwes, dan bertahan mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik. Indikator guru terampil dalam menggunakannya mendapat skor 4,5 dengan kategori sangat baik. Indikator pengelompokkan sasaran dan multi teknis mendapat skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik. Skor akhir hasil validasi ahli media adalah 4,5 dengan persentase 92% dan tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli lapangan (guru) dapat diketahui skor rata-rata indikator materi adalah 4,6 dengan kategori sangat baik. Indikator media mendapat skor rata-rata 5,0 dengan kategori sangat baik. Skor akhir hasil validasi ahli lapangan adalah 4,8 dengan persentase 96,3% dan tergolong sangat baik.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), merupakan tahapan mengimplementasikan produk kepada siswa. Setelah media kartu cerdas berbasis model *make a match* valid dan dinyatakan layak oleh para ahli, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas kepada siswa. Sekolah melakukan pembelajaran secara luring dan penyebaran media pembelajaran dilakukan secara luring ke siswa kelas XI SMAN 6 Pekanbaru, dengan izin yang sudah diberikan oleh pihak sekolah. Media pembelajaran kartu cerdas ini disebar secara langsung dengan diawasi oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia SMAN 6 Pekanbaru. Penyebaran media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* disertai dengan penyebaran angket penilaian siswa. Penilaian dilakukan terhadap produk berupa media pembelajaran kartu cerdas materi menulis teks prosedur berbasis model *make a match*. Media pembelajaran kartu cerdas ini berisikan materi menulis teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas. Penilaian dari siswa dilakukan hanya sebatas tanggapan dan respon siswa selaku pengguna media pembelajaran. Penyebaran angket penilaian siswa dilakukan secara luring. Siswa yang menjadi responden berjumlah 30 siswa. Responden merupakan siswa yang mengisi dan mengembalikan angket penilaian yang telah disebar.

Adapun aspek yang dinilai oleh siswa ada 2 aspek yaitu: *Pertama*, aspek penyajian materi. Adapun yang dinilai pada aspek penyajian materi adalah materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami, siswa dapat memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran, materi teks prosedur disampaikan dengan menarik, interaktif, dan inovatif. Penyajian materi dalam media pembelajaran membuat suasana belajar siswa menyenangkan, penyajian contoh teks prosedur memperjelas pemahaman siswa, penyajian latihan yang inovatif mempermudah siswa dalam pengerjaannya, media pembelajaran memuat tes latihan dan evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi teks prosedur. *Kedua*, aspek penggunaan bahasa. Adapun yang dinilai pada aspek penggunaan bahasa adalah kalimat yang digunakan jelas dan tidak ambigu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami. Hasil penilaian berkategori baik.

Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi), merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini disajikan penilaian produk dan umpan balik pengembangan produk. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli lapangan, dapat diketahui skor rata-rata yang diberikan oleh validator pada semua aspek

penilaian adalah 4,8 dan tergolong sangat baik. Aspek penilaian tertinggi adalah pada aspek ketercernaan, sajian, sistematika dan media dengan rata-rata 5.0 dengan kategori sangat baik. Aspek penilaian tertinggi kedua adalah aspek kebahasaan dengan rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Aspek penilaian tertinggi ketiga adalah aspek pengelompokkan sasaran dan multi teknis dengan rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik. Aspek penilaian tertinggi keempat adalah aspek materi dan topik yang mendukung pembelajaran dengan rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik. Aspek penilaian tertinggi kelima adalah aspek sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, bertahan, dan guru terampil dalam menggunakannya dengan rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik.

Uji coba terbatas dilakukan dengan menyebarkan media kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model *make a match* kepada siswa. Kemudian, siswa diminta untuk melakukan penilaian secara langsung melalui angket yang hanya sebatas tanggapan dan respon siswa selaku pengguna media kartu cerdas. Berdasarkan diagram hasil uji coba terbatas kepada siswa, dapat diketahui skor rata-rata pada semua aspek penilaian adalah 3,50 dan tergolong baik. Aspek penilaian tertinggi adalah pada aspek penggunaan bahasa dengan rata-rata 3,56 dengan kategori baik. Aspek penilaian tertinggi kedua adalah pada aspek penyajian materi dengan rata-rata 3,48 dengan kategori baik. Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara hasil analisis kebutuhan dan hasil uji coba terbatas. Uji korelasi ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Berdasarkan hasil penghitungan uji korelasi dapat diketahui  $\sum X = 1455$ ;  $\sum Y = 945$ ;  $\sum X^2 = 71247$ ;  $\sum Y^2 = 30471$ ;  $\sum XY = 35322$ ; dan  $n = 30$ . Kemudian, setelah disubstitusikan ke dalam rumus korelasi *pearson product moment* diperoleh:

$$r = \frac{(30)(30471) - (1455)(945)}{\sqrt{\{(30)(71247) - (1455)^2\} \{(30)(30471) - (945)^2\}}}$$

$$r = 0,75$$

Selanjutnya, dilakukan uji korelasi menggunakan SPSS.

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Korelasi Menggunakan SPSS**

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.751**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	.751**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Dari penghitungan manual dan tabel di atas dapat diketahui nilai signifikan dari angket kebutuhan dan uji coba terbatas yang diberikan kepada siswa mendapatkan nilai signifikan 0,000. Apabila nilai signifikan < 0,05, maka data berkorelasi, sedangkan apabila nilai signifikan > 0,05, maka data tidak berkorelasi. Dari tabel tersebut hasil korelasi data angket kebutuhan dan juga uji coba terbatas menggunakan SPSS Versi 23 didapatkan hasil 0,000, dengan arti hasilnya lebih kecil dari 0,05, sehingga data tersebut berkorelasi. Dapat disimpulkan, hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan oleh siswa dengan hasil uji coba terbatas media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* memiliki korelasi atau berhubungan. Tingkat korelasinya diketahui 0,751 yang berkategori tinggi.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai rata-rata kemampuan menulis teks prosedur siswa meningkat setelah dilakukan treatment (menggunakan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match*), yakni mean *pre-test* 69,43 sedangkan mean *post-test* 84,63 dengan selisih 15,2. Selanjutnya, efektivitas media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* dideskripsikan dengan hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t berpasangan berbantuan SPSS 23.

**Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Menggunakan SPSS**

<b>Tests of Normality</b>							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	.293	30	.100*	.650	30	.068
	<i>Posttest</i>	.229	30	.155	.365	30	.077

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnof* adalah jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya (sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwasannya nilai signifikansi untuk kemampuan menulis teks prosedur siswa untuk *pre-test* adalah 0,10 > 0,05 artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi untuk kemampuan menulis teks prosedur *post-test* adalah 0,15 > 0,05 artinya data berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Menulis Teks Prosedur	<i>Based on Mean</i>	8.458	1	58	.105
	<i>Based on Median</i>	4.555	1	58	.137
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	4.555	1	51.876	.138
	<i>Based on trimmed mean</i>	8.257	1	58	.106

Dasar pengambilan keputusan hasil uji homogenitas yaitu, jika nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* > 0,05, maka data homogen. Jika nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* < 0,05 maka data penelitian tidak homogen. Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, data dinyatakan homogen karena *based on mean* > 0,05 yaitu 0,053 > 0,05.

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji t berpasangan Menggunakan SPSS**

<b>Paired Samples Test</b>									
		<i>Paired Differences</i>					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-15.2	6.733	1.229	-17.714	-12.686	-12.364	29	.000

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired t test* yaitu, jika nilai signifikansi (2 tailed) < 0,05, maka H0 di tolak, dan H1 diterima. Jika nilai signifikansi (2 tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (2 tailed) 0,00 < 0,05, artinya H0 ditolak, dan H1 diterima, yang bermakna media pembelajaran kartu cerdas berbasis model *make a match* efektif digunakan dalam pembelajaran teks Prosedur.

## **Pembahasan**

Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match merupakan media pembelajaran pada materi menulis teks prosedur kelas XI Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan melalui penelitian berbasis Research & Development (R&D). Prosedur pengembangan media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebelum menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam prosedur pengembangan media, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Syafi'i, 2022). Tahap pertama yaitu analysis (tahap analisis), merupakan tahapan dari analisis kebutuhan media sebelum dikembangkan. Pada tahap ini memuat dua cakupan, yaitu analisis masalah, dan analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan wawancara kepada guru bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket tersebut, dapat disimpulkan sangat diperlukannya media yang bisa membantu guru menyajikan pembelajaran dengan interaktif dan membantu siswa belajar secara mandiri dalam materi menulis teks prosedur. Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami, membuat suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan, dan membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif (Wulandary, 2023). Tahap kedua yaitu design (desain), merupakan tahapan merancang. Rancangan produk disusun secara sistematis dan mengacu kepada tahap sebelumnya. Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan, dirancang dengan membuat outline atau garis besar. Sebagai suatu komponen, media pembelajaran harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh (Wahyuni, 2019). Oleh karena itu, rancangan ini memuat proses pembelajaran yang disusun dalam bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup. Tahap ketiga yaitu development (pengembangan). Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang telah didesain diberikan kepada validator ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli lapangan untuk dinilai kualitasnya (validasi). Berdasarkan analisis validator, diperoleh bahwa media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan tergolong sangat baik dengan skor rata-rata yang diberikan oleh validator pada semua aspek penilaian adalah 4,8. Tahap keempat yaitu implementation (tahap uji coba). Pada tahap ini, media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang telah valid dan dinyatakan layak oleh para ahli disebarakan secara luring ke siswa kelas XI SMAN 6 Pekanbaru. Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh kriteria kualitas produk media pembelajaran berdasarkan penilaian siswa (Utami, 2021) Penyebaran media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match disertai dengan penyebaran angket penilaian. Tahap uji coba terbatas ini dilakukan oleh siswa yang mengisi angket kebutuhan sebelumnya. Berdasarkan analisis angket penilaian siswa, dapat diketahui skor rata-rata pada semua aspek penilaian adalah 3,50 dan tergolong baik. Tahap kelima yaitu evaluation (evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap penilaian produk dan melakukan uji korelasi. Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara hasil angket analisis kebutuhan dan hasil uji coba terbatas. Uji korelasi ini menggunakan rumus korelasi pearson product moment. Berdasarkan pengujian secara manual dan menggunakan SPSS Versi 23, diperoleh nilai signifikan 0,000. Nilai signifikan ini lebih rendah dari signifikan 0,05, sehingga data tersebut berkorelasi. Dapat disimpulkan, hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan oleh siswa dengan hasil uji coba terbatas media pembelajaran audiovisual memiliki korelasi atau berhubungan. Tingkat hubungannya adalah 0,75 yang artinya hubungannya tinggi.

Media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match untuk materi menulis teks prosedur divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli lapangan. Berdasarkan hasil penilaian beberapa validator tersebut, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match untuk materi menulis teks prosedur tergolong sangat baik sesuai dengan parameter kriteria penilaian produk pengembangan. Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan bagi siswa sekolah menengah atas potensial digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi produk oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, ahli lapangan (guru) dan peserta didik sebagai pengguna menunjukkan bahwa produk ini berkualitas sangat baik. Selain itu, media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kepraktisan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match dianalisis dari hasil penilaian siswa pada tahap uji coba terbatas. Pada tahap uji coba terbatas memperoleh responden sebanyak 30 siswa, masing-masing siswa memberi penilaian 1-5 dengan keterangan tidak baik sampai sangat baik berdasarkan apa yang mereka rasakan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match. Penilaian pada uji coba terbatas mengacu pada kriteria nilai kepraktisan produk menurut (Tyara, 2017). Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan bagi siswa sekolah menengah atas potensial digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba tersebut. Skor rata-rata pada semua indikator penilaian adalah 3,5 dengan presentase 69,9% dan media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match tergolong praktis, juga potensial digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur. Selain itu, media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Syahputra, 2020). Setelah diimplementasikan kepada beberapa responden diketahui bahwasannya media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match efektif digunakan. Hal ini dapat diketahui dari mean pre-test dan post-test. Dimana mean pre-test 69,43 sedangkan mean post-test 84,63 dengan selisih 15,2. Selain itu, dapat dilihat dari hasil uji t, dimana nilai signifikansinya itu  $< 0,05$ , sehingga dapat dinyatakan bahwasannya media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match ini efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi teks prosedur.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match bagi siswa sekolah menengah atas dimulai dengan melakukan kegiatan wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan pengambilan data kebutuhan siswa dengan cara menyebarkan angket kebutuhan. Setelah mendapatkan hasil analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan membuat media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match dengan mengikuti tahapan R&D dan mengacu kepada model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud adalah (1) *Analysis* (tahap analisis), (2) *Design* (tahap perancangan), (3) *Development* (tahap pengembangan), (4) *Implementation* (tahap implementasi), dan (5) *Evaluation* (tahap evaluasi). Kualitas media pembelajaran kartu cerdas berbasis model make a match menulis teks prosedur bagi siswa sekolah menengah atas dilihat dari hasil analisis validasi ahli. Adapun ahli yang menjadi validator produk ini yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli lapangan. Kualitas media pembelajaran kartu cerdas tergolong sangat baik dan potensial untuk dijadikan sebagai media pembelajaran menulis teks prosedur. Selanjutnya, kepraktisan

media pembelajaran menulis teks prosedur bagi siswa sekolah menengah atas dilihat dari hasil analisis penilaian siswa pada uji coba terbatas. Media pembelajaran kartu cerdas menulis teks prosedur berbasis model make a match bagi siswa sekolah menengah atas sangat praktis untuk dijadikan media ajar dan potensial digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliana, N. (2024). Pengembangan Media Kartu Berpasangan untuk Memperkenalkan Makna Ungkapan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Literasi*, 14(1), 32-39.
- Arianto, & A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS terhadap Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Prosedur oleh Siswa Kelas IX SMA. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 1-8.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63-77.
- Gumilar, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMK Negeri di Kabupaten Kerawang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 138-146.
- Heryani, A. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Heryani, A. (2022).
- Heryani, A. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Ihya, I. D. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian. *Scienc Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi*, 7(1), 35-44.
- Krishnapatria, K. (2019). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Basic Analysis Of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singaperbangsa Karawang. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 1(2), 78-85.
- Maharani, N. S. (2023). Efektivitas petugas unit aviation security (avsec) terhadap keamanan di bandar udara sultan babullah ternate. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 1(1), 7-15.
- Mardati, A. & (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.
- Mardiati, A. & (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.
- Muslim, A. (2023). Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 1(1), 34 - 40.
- Putri, N. A. (2023). Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Provinsi Banten. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 1(1), 64-70.
- Rachamawati, I. & Retnowati, R. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Dengan Teknik Debate Make a Match (DMM). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 110-115.

- Ramdani, A. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(3), 433-444.
- Ristiani, L. &. (2023). Pengembangan E-Lkpd Dengan Pendekatan Pemecahan Masalah Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 104-115.
- Riyanti, T. W. (2021). Pengembangan Kartu Games Make A Match Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal Bioeduin*, 11(1), 1-9.
- Sirait, M. &. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22-23.
- Sukino, A. &. (2022). Komparasi Penerapan Kurikulum Merdeka dan K13 di SMA Abdussalam. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(1), 83-96.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 7-9.
- Suprihatin, A. (2019). Penggunaan Kartu Make and Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membedakan Jenis-jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4 (2), 46-54.
- Syafi'i, Z. &. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Syahputra, M. (2020). Pengembangan Model Addie dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer di SMP Yapita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2) . *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10-11.
- Tyara, S. (2017). *Analisis Keefektifan Model Think Pare Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Utami, S. &. (2021). Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827-839.
- Wahyuni, E. S. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri Di Kota Pontianak. . *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 32-48.
- Wasini, S. &. (2020). Efektivitas Promosi Kesehatan Media Video dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Pencegahan Osteoporosis. . *Jurnal Kesehatan Holistic*, 1(2), 55-67.
- Wulandary, D. R. (2023). Exporation of Student Saturation and Learning Independence Online Learning in Elementary Schools. *Al-Islah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 319-328.