

Pengembangan media pembelajaran *Match Board* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar

¹Mei Palupi Tri Maharani*, ¹Nuhyal Ulia

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. Kaligawe Raya No. KM. 4, FKIP, Kampus UNISSULA, Telp.0246583584

E-mail: 34302200030@unissula.ac.id

How to cite (APA 7th style): Maharani, M.P.T. & Ulia, N. (2026). Pengembangan media pembelajaran Match Board pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar *Community Empowerment Journal*, 4(2), 364-374. <https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.396>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Match Board serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan bertahap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Pegongsoran serta guru kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Match Board* memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94% dari ahli materi dan 92% dari ahli media dengan kategori "Sangat Layak". Selain itu, tingkat kepraktisan media memperoleh nilai sebesar 96% dari guru dan 90% dari siswa dengan kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media *Match Board* layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran interaktif, menarik dan melibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Hak dan kewajiban; *match board*; media pembelajaran; pendidikan pancasila; sekolah dasar

Abstract

This research is motivated by the limited use of media in Pancasila Education learning on the material of rights and obligations in grade IV elementary school. Learning is still dominated by lecture methods which causes student engagement in learning activities to be less than optimal. Therefore, interactive and interesting learning media are needed to support the creation of more active learning and involve students directly. This study aims to develop Match Board learning media and determine the level of feasibility and practicality. The method used is Research

and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation carried out systematically and in stages. The subjects of this study were grade IV students of SDN 03 Pegongsoran and grade IV teachers. Data collection was carried out through validation questionnaires by material experts and media experts, as well as teacher and student questionnaires. The results showed that the Match Board media obtained a feasibility level of 94% from material experts and 92% from media experts with the category "Very Feasible". In addition, the level of practicality of the media obtained a value of 96% from teachers and 90% from students with the category "Very Practical". This shows that the Match Board media is suitable and practical to use as an alternative learning media that can support interactive, interesting learning and actively involve students in learning activities.

Keywords: elementary school; learning media; match board; pancasila education; elementary school; rights and obligatory

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan perubahan dalam proses pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Perubahan tersebut tidak hanya memengaruhi materi pembelajaran, tetapi juga berdampak pada proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru secara bertahap mulai bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam kondisi ini, siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang bermakna (Prasetyo, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Adidarma et al., 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan membantu keterlibatan siswa dalam belajar (Bastian et al., 2024). Selain itu, keberadaan media pembelajaran membantu menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

Salah satu jenis media pembelajaran yang banyak digunakan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa adalah media pembelajaran interaktif. Menurut (Limbong et al., 2022) Media pembelajaran interaktif merupakan media yang didesain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan gairah belajar siswa secara aktif melalui penggunaan komputer dengan kombinasi visual, audio, teks, grafik, video, dan animasi, serta mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa seperti auditorial, visual dan kinestetik sehingga siswa dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajarnya. Siswa dengan gaya belajar kinestetik akan lebih terlibat melalui aktivitas langsung seperti permainan atau praktik, sedangkan siswa visual lebih mudah memahami materi melalui media seperti peta konsep atau gambar yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan (Asmawati & Ulia, 2025) yang menyatakan bahwa dengan mempertimbangkan minat dan kesiapan siswa, guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa berpartisipasi aktif sesuai dengan gaya belajarnya. Keterlibatan langsung tersebut sangat penting karena siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan

operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk nyata, visual, serta dapat dilakukan secara langsung (Adhiyah, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting karena materi yang dipelajari tidak hanya menekankan pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan penanaman nilai, sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, proses pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari (Febriyanti et al., 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mudah dipahami (Salsabila et al., 2025) Salah satu materi yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah materi hak dan kewajiban, karena materi tersebut berkaitan langsung dengan aktivitas yang mereka lakukan di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Namun demikian, dalam pelaksanaannya proses pembelajaran di sekolah pada materi hak dan kewajiban masih menghadapi beberapa kendala.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan penggunaan buku paket dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak berperan sebagai penyampai informasi, sedangkan siswa cenderung bersikap pasif dengan hanya menerima materi melalui kegiatan mendengarkan penjelasan dan mencatat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung satu arah sehingga interaksi antara guru dan siswa belum optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang tersedia belum mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, konkret dan kontekstual dengan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa kelas IV memiliki karakteristik aktif, menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, serta lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan interaksi langsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah mengalami kejenuhan yang ditandai dengan menurunnya perhatian, fokus dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pembelajaran secara interaktif, konkret dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban melalui kegiatan yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung.

Kebutuhan tersebut didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan konkret dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Sitepu et al., 2023) menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Suniasih, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kontekstual pada materi hak dan kewajiban layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan variatif. Penelitian lain oleh (Dumako & Bestrisandi, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menarik minat dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar perlu memperhatikan kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media yang mudah digunakan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan materi pembelajaran, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa tersebut masih belum tersedia secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan buku paket sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran *Match Board* pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Media *Match Board* dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis aktivitas mencocokkan yang diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media *Match Board* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *Match Board* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* dipilih karena merupakan model penelitian dan pengembangan yang sistematis, menyeluruh dan memiliki langkah-langkah yang jelas sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara terstruktur (Syahid et al., 2024).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan angket (kuesioner). Wawancara digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pembelajaran di kelas pada materi hak dan kewajiban. Kegiatan wawancara dilakukan secara langsung dengan guru kelas IV di SDN 03 Pegongsoran untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas, seperti metode yang digunakan, media yang tersedia, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil wawancara ini menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Subjek dalam penelitian ini meliputi guru kelas dan siswa kelas IV di SDN 03 Pegongsoran yang berjumlah 31 siswa.

Data penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa dengan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–5 dari sangat setuju, setuju, ragu ragu, kurang setuju dan sangat tidak setuju (Ardhana, 2022). Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa, kemudian diolah dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Total Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
21 – 40%	Tidak Praktis
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis

(Viana & Yustiana, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses pengembangan media pembelajaran *Match Board* dengan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta kondisi pembelajaran di kelas.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Identifikasi tersebut dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN 03 Pegongsoran. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pada materi hak dan kewajiban masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal dan siswa cenderung kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah melalui pengalaman belajar yang nyata dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru menjelaskan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar masih memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran didukung oleh media yang menarik, interaktif dan dikaitkan dengan situasi nyata. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu,

peneliti mengembangkan media pembelajaran *Match Board* sebagai salah satu alternatif untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Tahap kedua perancangan. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media *Match Board*. Setelah itu, peneliti mulai merancang bentuk dan tampilan media, yang meliputi ukuran, pemilihan warna, serta penyusunan buku panduan penggunaan media. Desain media disusun dengan mempertimbangkan daya tarik visual serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV agar media mudah dipahami dan mudah digunakan. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan pada tahap pengembangan, yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon guru dan siswa sebagai dasar untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan media sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran *Match Board* berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya pada tahap perancangan. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan media, yang meliputi pembuatan papan media, kartu soal yang dilengkapi dengan barcode berisi jawaban, serta penyusunan buku panduan penggunaan media. Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi berfokus pada kesesuaian isi materi, kejelasan penyajian, serta ketepatan materi. Sedangkan validasi ahli media menilai aspek desain, tampilan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam proses pembelajaran. Hasil validasi diperoleh melalui lembar angket penilaian yang diberikan kepada para ahli. Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan media. Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari para ahli, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap media *Match Board*. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada sehingga media menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, data hasil validasi dianalisis dan dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Tahap pengembangan ini menghasilkan media *Match Board* yang telah direvisi dan siap untuk diuji coba pada tahap implementasi.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba media pembelajaran *Match Board* secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Kegiatan ini melibatkan siswa dan didampingi oleh guru kelas IV saat proses pelaksanaan uji coba media. Melalui tahap ini, peneliti dapat mengamati secara langsung proses penggunaan media dalam pembelajaran di kelas, serta mengetahui respon siswa saat menggunakan media. Selain itu, tahap implementasi juga bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Tahap terakhir evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan uji coba media *Match Board* selesai. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui angket yang sudah dibuat pada tahap perancangan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan media *Match Board*. Hasil angket tersebut dianalisis dan dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan dan kepraktisan tersebut, kemudian diolah dan dirangkum untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis. Hasil rekapitulasi data kelayakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kelayakan Media

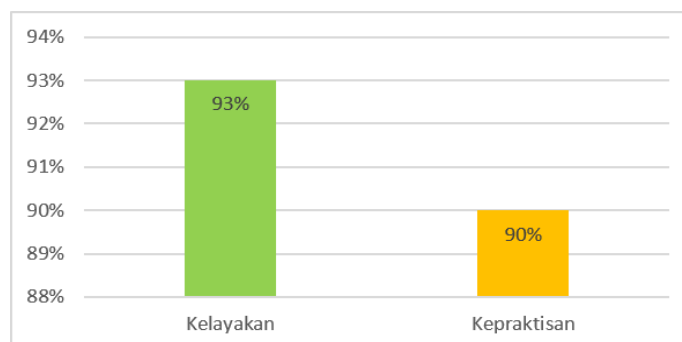
Nama Validator	Skor yang di peroleh	Skor Maksimum
Ahli Materi	47	50
Ahli Media 1	66	70
Ahli Media 2	63	70
Jumlah	176	
Rata rata	93%	190
Kategori	"Sangat Layak"	

Berdasarkan tabel 3, hasil rekapitulasi data kelayakan media pembelajaran *Match Board* memperoleh rata rata persentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat Layak". Persentase tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang menilai berdasarkan aspek kesesuaian materi, penyajian materi, kegunaan materi, tampilan dan desain, kemudahan dalam penggunaan media dan kemanfaatan media. Oleh karena itu, media *Match Board* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil rekapitulasi data kepraktisan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kepraktisan Media

Nama Responden	Skor yang di peroleh	Skor Maksimum
Guru	72	75
Siswa	1164	1300
Jumlah	1236	
Rata rata	90%	1375
Kategori	"Sangat Praktis"	

Berdasarkan tabel 4, hasil rekapitulasi data kepraktisan media pembelajaran *Match Board* memperoleh rata rata persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Persentase tersebut diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa terhadap media *Match Board*, ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan media, kemenarikan media, serta kebermanfaatannya dalam membantu proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, media *Match Board* dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memperjelas perbandingan hasil penilaian pada setiap aspek, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Persentase Kelayakan dan Kepraktisan Media *Match Board*

Berdasarkan grafik hasil rekapitulasi data kelayakan dan kepraktisan media *Match Board*, diperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak” dan persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Tingginya persentase pada kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa media *Match Board* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Match Board* mampu membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap analisis. Sebelumnya, pembelajaran pada materi hak dan kewajiban masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal karena siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Ditinjau dari karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata, menarik dan mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, pengembangan media *Match Board* dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga dapat belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi dan mengelompokkan jawaban secara langsung. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan media *Match Board* memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan kartu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media *Match Board* praktis digunakan dalam pembelajaran karena membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Jannah et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Selain membantu meningkatkan keterlibatan siswa, media *Match Board* juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan variatif. Media yang sederhana dan mudah digunakan membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku paket. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Match Board* memenuhi aspek kepraktisan karena mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlihat lebih antusias dan tertarik saat menggunakan media pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Raudah et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media *Match Board* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Match Board* telah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Media ini dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media *Match Board* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Match Board* pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat layak” yang menandakan bahwa isi materi dalam media sudah sesuai dengan pembelajaran di kelas, benar secara konsep, Materi disajikan dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian sebesar 92% dengan kategori “sangat layak” yang menunjukkan bahwa dari segi tampilan desain dan penyajian media sudah menarik serta kemudahan dalam menggunakan media.

Selain aspek kelayakan, media *Match Board* juga dinilai dari aspek kepraktisan melalui respon guru dan siswa. Hasil angket guru menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat praktis” yang berarti media ini mudah digunakan dan mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis” yang terlihat dari keterlibatan aktif siswa, ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan media. Rata-rata persentase kelayakan media *Match Board* yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu rata-rata persentase kepraktisan media yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru adalah sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dari itu secara keseluruhan media *Match Board* dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Match Board* pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Media ini mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif, mendorong keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban secara lebih nyata dan bermakna sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada pembelajaran kelas IV di sekolah dasar. Pengembangan media *Match Board* pada penelitian ini masih terbatas pada satu materi. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mengaplikasikannya pada materi lain agar pemanfaatannya lebih luas. Selain itu, media dapat disempurnakan dengan menambahkan variasi aktivitas atau unsur interaktif guna meningkatkan daya tarik pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Kepala SDN 03 Pegongsoran yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah, serta kepada guru kelas IV yang telah membantu dan mendampingi selama proses pembelajaran berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada siswa kelas IV yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan bekerja sama dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar hingga selesai. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif serta menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Adidarma, ridha nestu, Nurjanah, S., Haryati, A., & Mutaqin, dadang zaenal. (2025). Upaya memilih jenis, tujuan pembelajaran, dan teknik belajar yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(8), 1301–1315. [1301-1315. https://doi.org/10.57171/xtsjkb67](https://doi.org/10.57171/xtsjkb67)
- Ardhana, P. yoga valian. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *RESOLUSI: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 2(1), 5–11. <https://doi.org/10.30865/resolusi.v3i1.427>
- Asmawati, W., & Ulia, N. (2025). Upaya, Implementasi Pembelajaran Diferensiasi Sebagai Pelajaran, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Semarang, Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Tlogosari Wetan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5862>
- Bastian, A., Mantovan, M. R., Syifanabila, K., Aquila, Z., & Marhamah. (2024). Penggunaan Media Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 220–223. <https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.983>
- Dumako, M. H., & Bestrisandi. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 7(2), 130–134. <https://doi.org/10.51876/simtek.v7i2.160>
- Febriyanti, R., Hajar, M., Firda, H., Hermin, S., & Tur, C. (2023). Penerapan nilai nilai profil pelajar pancasila melalui pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 190–197. <https://e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1271>
- Jannah, M., Pravitasari, ayu prima, Astuti, dwi yuni, Utami, ratnasari dyah, & Suprapti. (2025). Peningkatatan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS Melalui Media Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23144>
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Prasetyo, T. (2021). Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 3(3), 1-23.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2021, 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Salsabila, S., Azmi, H. F., Diapsari, R. A., Silvia, R. A., Devi, Prabawa, N. D., Widiyastuti, W., & Wahyuni, N. I. (2025). Penguatan Kewargaan melalui Pembelajaran Mendalam Berbasis Media Konkret Pada Materi Norma, Hak dan Kewajiban Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 36914–36921. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.34310>

- Sitepu, tisa enika, Br perangin-angin, reh bungana, & Nasriah. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research Model*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Viana, W., & Yustiana, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Harmony Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 6, 1–13. <https://doi.org/10.29303/pendas.v6i1.6640>
- Wulandari, luh putu mekar, & Suniasih, ni wayan. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.