

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang diartikan sebagai sebagai perantara atau pengantar. Kata latin *medus*, yang artinya “tengah”, atau “pengantara” adalah tempat kata media pertama kali muncul. Kata bahasa Arab untuk media adalah *wasaaaila*, yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna membangkitkan minat, kekhawatiran, dan perhatian siswa serta memperlancar pembelajaran Sugianto (2019: 12).

Whelsy (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk memberikan perangsang untuk peserta didik supaya dalam proses lebih menyenangkan dan muda dipahami. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan pembelajaran dimana pihak yang mengajar adalah guru yang berorientasi pada kegiatan mengajar materi dan sarana pembelajaran adalah peserta didik yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Sedangkan komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran, tercakup pada proses pembelajaran.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran menurut UU sisdiknas No. 20/2003, Bab I Pasal 1 ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu sistem belajar. Sementara menurut Fitri Wulandari (2019) pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada lingkungan belajar.

Maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian yang terdapat diatas bahwa pada dasarnya media adalah suatu alat yang dijadikan sebagai sarana atau perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Kegiatan pembelajaran itu sendiri pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Dalam kegiatan proses pembelajaran, biasanya guru berperan sebagai komunikator yang bertugas untuk menyampaikan pesan atau bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik (komunikan), agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik maka diperlukan wahana penyaluran pesan yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, penggunaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus mampu merangsang siswa untuk mengingat

kembali yang telah dipelajari sebelumnya, selain itu peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Nurrita (2018: 58) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu, pemerolehan bahasa kedua anak usia dini, sehingga hasil yang akan dicapai meningkat.
- 2) Memberikan motivasi dan minat belajar dari ingin tahu anak sehingga anak mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu objek sehingga proses pemerolehan bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik dan efisiensi pembelajaran anak meningkatkan karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami obyek secara nyata. Kreativitas anak pun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Merlin (2020) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- 1) Pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga hal tersebut dapat memberikan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran yang disampaikan guru lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, hal tersebut dapat memudahkan peserta didik menerima materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Metode pembelajaran yang diterapkan lebih bervariasi, tidak hanya untuk komunikasi verbal saja melalui penuturan kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak kewalahan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

- 4) Peserta didik akan lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa paragraf di atas bahwa, media pembelajaran adalah suatu alat penunjang dalam proses pembelajaran, dimana media dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, menyajikan informasi dengan cara yang beragam, mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memperluas pengalaman belajar para peserta didik dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wahyuni & Yokheebad (2019) menjelaskan bahwa secara umum media dikelompokkan menjadi 4 jenis bagian yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan alat penyampaian informasi yang semata-mata penggunaannya dengan indera penglihatan. Jenis media visual diantaranya:

- a) Media cetak, diantaranya buku, jurnal, modul, poster, gambar, dan peta.
- b) Model dan prototipe, contohnya globe yang memodelkan bumi
- c) Media realita, seperti alam seperti disekeliling kita dan lainnya.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar, media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, siaran radio dan lain sebagainya.

3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar, media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh: video atau film, televisi dan lain sebagainya.

4) Multimedia

Multimedia adalah sebuah media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

2. **Media Card Match**

a. **Pengertian Media Card Match**

Dalam kamus Bahasa Inggris *card match* memiliki arti yaitu, *card* berarti kartu dan *match* berarti pasangan (kamus Ing-Indo, 2023). Jadi *card match* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kartu pasangan atau kartu yang dipasangkan. Secara khusus *card match* (kartu pasangan) adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk melatih kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik yang meliputi daya imajinasi, keingintahuan, pemahaman dalam memperhatikan objek tertentu (Novayanti, 2017).

Menurut Marscellia (2020) mengemukakan bahwa *card match* adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berupa kartu dan telah dipilih, dimana kartu ini dapat berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang membuat peserta didik menjadi aktif dalam kelas. *Card match* (kartu berpasangan) adalah media permainan yang digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang daya tarik peserta didik selama mengerjakan evaluasi (Leo, 2021).

Menurut Sutrisno (2023) menjelaskan bahwa *card match* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu yang dibuat secara berpasangan dengan berisi konsep atau topik tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Habibati (2017) media *card match* adalah dua atau lebih kartu yang dipasangkan dengan tujuan menemukan informasi yang untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Jadi kesimpulan dari pengertian beberapa para ahli di atas, media *card match* (kartu berpasangan) adalah media pembelajaran yang menarik, dapat dijadikan alat evaluasi dimana media tersebut meningkatkan karakteristik, serta memotivasi peserta didik yang lebih banyak ingin bermain. Hal inilah yang meningkatkan semangat sehingga peserta didik diharapkan mampu lebih aktif dalam kegiatan belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar, untuk meningkatkan hasil belajar atau untuk memaksimalkan proses belajar tentu perlu adanya bantuan media seperti ini atau alat pembelajaran untuk menunjang materi pembelajaran.

b. Manfaat Media Card Match

Menurut Anggraini & damayanti (2023: 1067) manfaat yang diperoleh dari media card match yaitu:

- 1) Menemukan pemahaman terhadap penggunaan kata tanya pada kalimat tanya dengan tepat.
- 2) Membantu siswa untuk lebih mudah membuat kalimat tanya.
- 3) Menumbukan semangat belajar siswa dengan media yang digunakan.

Adapun menurut Joenaldy (2018), manfaat dari media card match yaitu:

- 1) Menciptakan komunikasi yang baik antara peserta didik.
- 2) Mengajarkan peserta didik untuk melati kedisiplinan serta mampu terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran dalam kelas.
- 3) Menumbukan rasa kerjasama antar peserta didik didalam pemecahan masalah didalam kelas

Menurut Damayanti & Agyansyah (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *“Improving Students’ Interest By Using Matching Card Media at SLBN Al- Hikmah Padalarang”* Manfaat yang didapatkan peserta didik dari mengimplementasikan media kartu berpasangan saat proses pembelajaran yaitu:

- 1) Peserta didik bisa lebih fokus terhadap materi pembelajaran.
- 2) Menciptakan kerjasama antara peserta didik
- 3) Peserta didik dalam pembelajaran akan merasa bersemangat karena media ini memiliki warna dan gambar yang menarik.
- 4) Peserta didik tidak akan merasa bosan saat belajar karena media yang mereka gunakan berbeda dari sebelumnya.

Jadi dari pernyataan ahli-ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *card match* sangat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar-

mengajar terutama pada evaluasi pembelajaran. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, membangun relasi antara peserta didik dalam pembelajaran dan memberi motivasi.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Card Match*

Menurut Saragih (2023) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *card match* sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan potongan kartu kecil sebanyak jumlah peserta didik yang ada didalam kelas.
- 2) Kertas-kertas yang telah dipersiapkan dibagi menjadi dua bagian dengan jumlah yang sama, yang terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan atau soal dan kartu yang berisi jawaban.
- 3) Sebelum memulai permainan atau kegiatan evaluasi terlebih dahulu guru menyampaikan materi pembelajaran atau materi sambungan pada pertemuan sebelumnya, ketika materi sudah di jekaskan maka permainan atau evaluasi menggunakan *card match* sudah bisa diterapkan.
- 4) Terlebih dahulu guru menjelaskan peraturan didalam permainan atau pelaksanaan evaluasi yang mana agar kegiatan evaluasi yang dilaksanakan tidak berantakan tetapi terarah sesuai yang di harapkan.
- 5) Setelah guru membagikan kartu yang berisi pertanyaan atau soal dan jawaban secara acak ke pada peserta didik, kemudian setelah kartu

dibagikan peserta didik yang telah mendapat kartu harus mencari pasangannya baik yang memegang kartu soal atau pun kartu jawaban.

- 6) Peserta didik yang berhasil menemukan pasangannya bisa maju kedepan dengan pasangannya dan guru akan memeriksa terlebih dahulu apakah pasangannya sudah benar atau salah.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Card Match*

1) Kelebihan Media *Card Match*

Adapun kelebihan media *card match* menurut Syauqi (2022) sebagai berikut:

- a) Peserta didik secara aktif selama kegiatan evaluasi menggunakan media *card match* terlaksana baik aktivitas kolaborasi maupun konfirmasi.
- b) Penggunaan media *card match* bisa mengurangi kebosanan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c) Menggunakan media *card match* mampu membangkitkan aspek afektif peserta didik dengan baik.

2) Kekurangan *Card Match*

Kelemahan dari media *card match* (kartu berpasangan) ini menurut Marcellia (2020) sebagai berikut:

- a) Peserta didik yang lambat berfikir atau lambat memahami pembelajaran akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikanguru.

b) Kegiatan pembelajaran atau evaluasi sejenak suasana kelas akan ramai serta tidak terkontrol.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *media card match* merupakan salah satu media interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Media *card match* ini dapat meningkatkan peserta didik, mengasah kemampuan peserta didik, serta membangun relasi antar peserta didik. Namun meskipun media ini menarik digunakan terdapat kekurangan dalam penerapannya contohnya bagi peserta didik yang lambat menerima materi pembelajaran akan kesulitan dalam menerapkan media *card match* ini.

3. Model ICM (*Index Card Match*) Yang Digunakan Pada Media Card Match

Pada dasarnya media kartu berpasangan (*card match*) adalah bagian yang tidak terpisahkan dari model *index card match* (ICM). Media *card match* dan model ICM saling melengkapi, menjadikannya kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, karena untuk menggunakan media *card match* guru perlu memahami model pembelajaran ICM (Rochmatin, 2022). Pendapat tersebut sejalan dengan Rini & Damayanti, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ICM dapat melatih kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dan saling menghargai antar teman, selain model mediaupun di padukan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah *card match* (kartu berpasangan).

Model *index card match* (ICM) merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dalam model ICM ini peserta didik dituntut aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. model yang

dikembangkan guru didalam kelas tidak boleh berlawanan, dengan tujuan pembelajaran, model yang diterapkan harus mendukung kemana arah proses interaksi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Oktiani & Nugroho, 2021).

Model *index card match* (ICM) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan jawaban yang akan dibagi kepada seluruh peserta didik secara acak, lalu sejenak berfikir apa yang cocok untuk jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu tersebut dan mencari jawaban pada kartu yang lain (Marialdo, 2021).

Model pembelajaran *index card match* (ICM) ini membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga aktivitas peserta didik lebih meningkat, model tersebut digunakan untuk meninjau (evaluasi) didalam kelas ulang materi pembelajaran yang telah diterima sebelumnya dengan melakukan permainan kartu yang berisi soal dan jawaban mengenai materi yang telah diberikan guru. Model pembelajaran *index card match* (ICM) ini sangat menarik karena proses kegiatannya belajar sambil bermain, sehingga hal ini dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar dan hasil belajar pun lebih maksimal dari yang sebelumnya.

4. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata inggris, yaitu *natural science* yang artinya ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan alam artinya pengetahuan tentang alam dan segala isinya. Adapun pengetahuan itu sendiri

artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dan segala isinya.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah muatan pembelajaran kurikulum yang wajib untuk diterapkan didalam proses kegiatan pembelajaran disekolah tingkat pendidikan dasar dan menengah (Rahma dkk, 2020). Menurut Wahyu dkk, (2022) menyatakan IPA adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam yang dimana penguasaan konsep serta proses temuannya, pada penerapan IPA didasarkan pada faktor serta prinsip melalui kegiatan berpikir terus-menerus dari proses pembelajaran IPA ini peserta didik dilibatkan untuk menumbuhkan karakter yang dimiliki melalui kegiatan praktek.

Ilmu pengetahuan alam (IPA), merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap cukup rumit penerapannya dikarenakan pembelajaran yang berkaitan dengan alam. Sehingga dengan menerapkan media *card match* sebagai alat evaluasi yang dapat menunjang proses pembelajaran, agar apa yang telah diterima peserta didik lebih mudah dipahami. Pada pembelajaran IPA terdapat berbagai macam materi yang di bahas didalamnya salah-satunya mengenai “Sistem Reproduksi Pada Makhluk Hidup”. Sistem reproduksi pada makhluk hidup adalah salah satu dari sekian banyaknya ciri banyaknya makhluk hidup, reproduksi adalah proses makhluk hidup bisa menghasilkan keturunan dengan tujuan supaya tetap dapat mempertahankan kelangsungan hidup spesiesnya. Sistem reproduksi pada makhluk hidup ada 4 yaitu: (1) Sistem Reproduksi Pada Manusia, (2) Sistem reproduksi pada tumbuhan, (3) Sistem reproduksi pada hewan, (4) Kromosom dan pembelahan sel.

Media pembelajaran menggunakan *card match* dapat di gunakan guru sebagai alat evaluasi yang kreatif, menarik dan menyenangkan untuk peserta didik, sehingga dari penerapan media ini peserta didik dapat memahami suatu proses dimana hal ini bisa membentuk pola pikir dari peserta didik untuk menjaga keberhasilan peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA Kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon.

Hasil observasi dan wawancara sebelumnya, menunjukan bahwa kegiatan evaluasi yang dilakukan di kelas IX SMP Negeri 1 Tondon, dalam kegiatan evaluasi guru tidak menggunakan media tetapi hanya menanyakan beberapa pertanyaan kepada peserta didik atau peserta menuliskan jawaban dari soal yang diberikan guru setelah memaparkan materi. Sedang dalam prroses pembelajaran IPA pada materi Sistem indra manusia, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu peneliti mengembangkan media *card match* sebagai alat evaluasi di SMP Negeri 1 Tondon dengan harapan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alasan menggunakan media *card match* karena selain pengoperasiannya yang mudah media kartu berpasangan ini tidak perlu menggunakan jaringan internet saat pengaksesannya, hal tersebut memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakan media tersebut.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Novayanti (2017) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XII IIS SMA 1 Krembung*". Penelitian ini bertujuan untuk (1) proses pengembangan media *card match*, (2) kelayakan media *card match*, (3) Respon peserta didik terhadap media *card match*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media *card match* memperoleh hasil validasi dari para ahli materi dengan presentasi sebesar 80% dengan kriteria layak dan 95% dari ahli media dengan kriteria sangat layak. Media *card match* di uji coba kepada 18 peserta didik Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung, Sidoarjo. Hasil uji coba terbatas pada media *card match* diperoleh prosentase 96% dengan kriteria sangat layak, maka media *Card Match* pada materi APBN dan APBD sangat layak sebagai media yang dikembangkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irfani Syauqi (2020), dengan judul "*Pengembangan Media Card Match untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Make A Match Pada Pembelajaran IPA*". Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4B, media ini berisi kartu berpasangan yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media *Card*

Match ini teruji valid sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik 4B. Hasil persentase ahli media adalah 80% dan persentase ahli materi 82%. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan kelayakan media untuk diujikan, dari uji coba kelompok primer diperoleh 73% dan uji coba lapangan dengan 24 siswa didapat sebanyak 72%. Kemudian sesuai kriteria keberhasilan meningkatkan minat belajar siswa, maka pengembangan media *card match* mendapat kategori sangat efektif dengan kata lain media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nada Nasrul Mubarak, 2023 dengan judul *“Pengembangan Media Couple Card Untuk Memperbaiki Miskonsepsi Dalam Ipa Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar”*. Media *couple card* ini terdiri dari kartu-kartu dengan ilustrasi konsep IPA yang berpasangan dan peserta didik diharapkan dapat memahami konsep yang benar untuk memperbaiki miskonsepsi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *couple card*. Berdasarkan tahap tersebut diperoleh data kevalidan media yakni 100% yang berarti sangat valid, data kevalidan materi yakni 91,67% yang berarti sangat valid, data kepraktisan media yakni 92,87% yang berarti sangat praktis, data keefektifan media yakni 85% yang berarti sangat efektif, hasil persentase miskonsepsi soal pre-test peserta didik menunjukkan 73% sudah memahami konsep, 26,5% peserta didik mengalami miskonsepsi, dan 0,5% tidak tahu konsep. Sedangkan pada soal post-test 85% sudah

memahami konsep dan 15% mengalami miskonsepsi yang berarti miskonsepsi peserta didik sudah mengalami penurunan. Selain itu, pada kategori analisis N-Gain diperoleh rata-rata 0,395 dan rata-rata keterangan peningkatan nilai sedang. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media *couple card* memiliki nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar serta memperbaiki miskonsepsi materi gaya dan gerak.

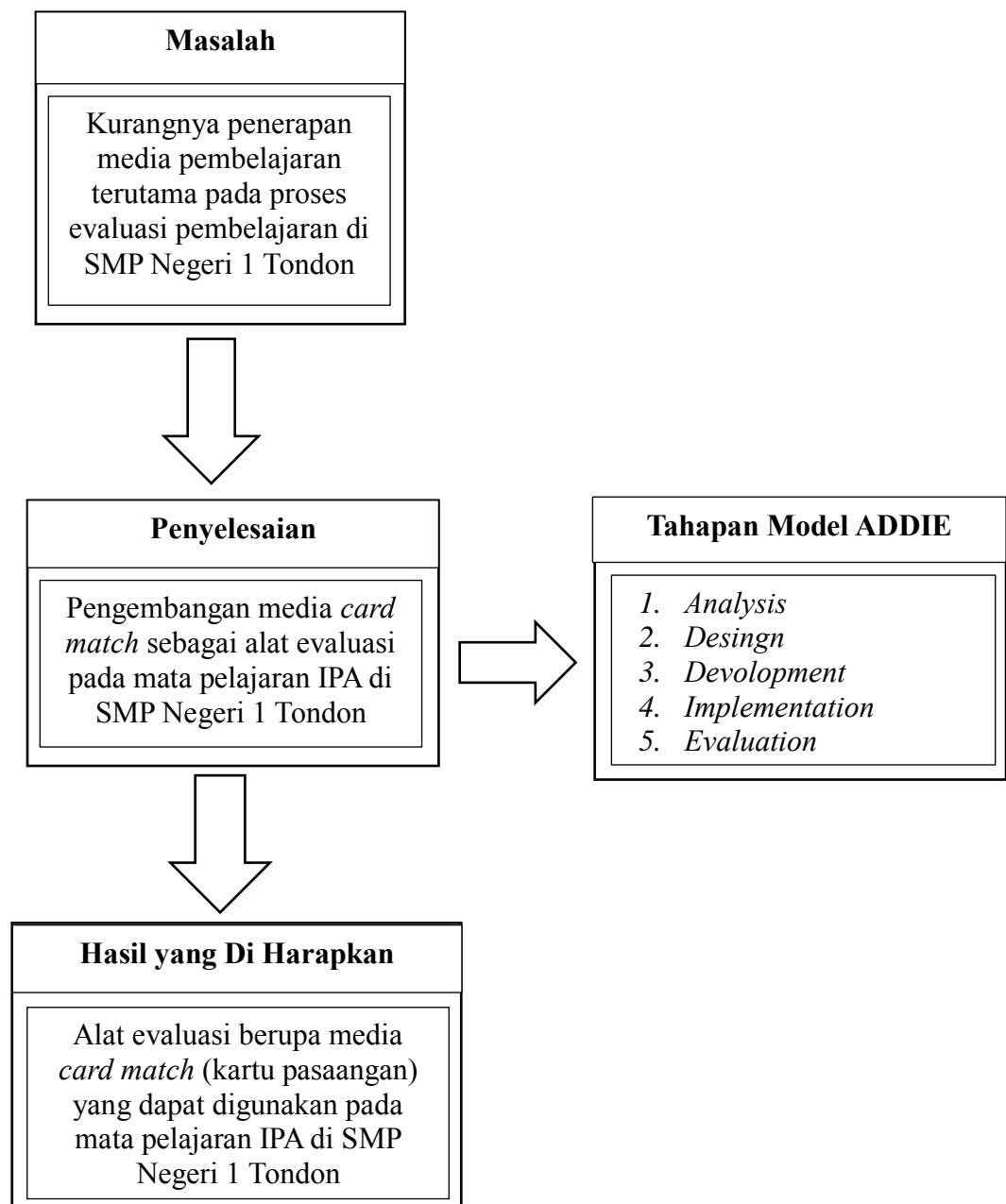
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan dari hasil kajian pustaka diatas maka dapat disusunlah kerangka pikir dari penelitian ini tentang, pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon, didasarkan pada hasil observasi kegiatan pembelajaran dikelas peserta didik sangat kurang aktif dalam pembelajaran menyerap pembelajaran yang diberikan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi “Sistem Indra Manusia” peserta didik kurang fokus atau kurang aktif karena media yang diterapkan guru kurang menarik atau kurang mendukung perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar. Maka dari itu hasil yang diperoleh pun kurang maksimal.

Pembelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang dianggap siswa sangat rumit karena materi-materi yang ada di dalam mata pelajaran IPA sangat luas cangkupannya tetapi di dalam pembelajaran IPA ini memiliki keunikan yang tersendiri karena pembelajaran ini memiliki berbagai fenomena-fenomena nyata. Media sebagai alat bantu pada saat kegiatan pembelajaran, berkembang pesat

sesuai dengan kemajuan teknologi. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk memudahkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan *card match* (kartu berpasangan).

Media pembelajaran berupa *card match* merupakan Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, membangun relasi antara peserta didik dalam pembelajaran dan memberi motivasi. Media pembelajaran ini juga sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA Kelas IX di SMPN 1 Tondon karena kegiatan belajarnya belajar sambil bermain sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Media *Card Match* Sebagai Alat Evaluasi kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon