

ABSTRAK

LATIFAH UTAMI SIREGAR. Pengembangan Media Kartu Q&A Berbasis Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 105328 Dagang Kerawan Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media kartu Q&A berbasis model *Make a Match* dan juga untuk mengetahui keefektifan, serta kelayakan dari kartu tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 105328 Dagang Kerawan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Untuk menilai kelayakan dan keefektifan dari media yang dikembangkan, digunakan angket validasi yang diberikan kepada validator ahli media dan juga Guru kelas IV SDN 105328 Dagang Kerawan. Media kartu Q&A berbasis model *make a match* dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil rancangan media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* dicetak dengan menggunakan bahan *polycarbonate* (PC). Dari hasil penelitian diketahui bahwa skor kelayakan yang didapat dari validator ahli media, yaitu sebesar 90 dengan kriteria “Sangat Layak”. Skor keefektifan yang didapat dari respon guru, yaitu 91,4 dengan kriteria “Sangat Efektif”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu Q&A berbasis model *make a match* yang dikembangkan “Sangat Layak” dan “Sangat Efektif” untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Asal Usul” di kelas IV SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

Kata Kunci: Media Kartu Q&A, *Make a Match*, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

LATIFAH UTAMI SIREGAR. Development of Q&A Card Media Based on the Make-A-Match Model to Increase Student Activeness in Fourth Grade Indonesian Language Learning at SDN 105328 Dagang Kerawan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This study was conducted to determine how to develop Q&A card media based on the Make a Match model and also to determine the effectiveness and feasibility of the card in increasing student activeness in learning Indonesian in grade IV of SDN 105328 Dagang Kerawan. This research is a development research (R&D) conducted using the ADDIE development procedure. To assess the feasibility and effectiveness of the developed media, a validation questionnaire was used which was given to media expert validators and also grade IV teachers of SDN 105328 Dagang Kerawan. Q&A card media based on the make a match model was designed using the Canva application. The results of the design of Q&A card learning media based on the make a match model were printed using polycarbonate (PC) material. From the results of the study, it was known that the feasibility score obtained from the media expert validator was 90 with the criteria of "Very Feasible". The feasibility score obtained from teacher responses was 91.4 with the criteria of "Very Effective". From these results, it can be said that the Q&A card learning media based on the make a match model that was developed is "Very Appropriate" and "Very Effective" for use in the Indonesian language learning process for the "Origins" material in class IV of SD Negeri 105328 Dagang Kerawan.

Keywords: Q&A Card Media, Make a Match, Indonesian.

