

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CARD MATCH CIRCLE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Yanto Badje

Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Baubau, Indonesia
Email: yantobadje0921@mail.com

Abstrak: Interaksi sosial siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) dengan cara memaksimalkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, dan tentunya meningkatkan kesadaran siswa akan penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC). Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimental. Metode penelitian eksperimental diadopsi untuk sebuah percobaan kelas dengan melakukan tes kepada siswa. Penelitian ini difokuskan pada populasi kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala. Adapun responden penelitian sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji sampel berpasangan, yang mengungkapkan nilai signifikansi 0,000, atau kurang dari 0,05, mendukung hasil penelitian ini. Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berdampak pada peningkatan interaksi sosial siswa kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala jika ada perubahan substansial antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji N-Gain, tingkat efikasi tergolong sedang, dengan skor gain rata-rata 0,6. Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berhasil meningkatkan Interaksi Sosial siswa.

Kata Kunci: Media; Pembelajaran; CMC; Interaksi; Sosial.

DEVELOPMENT OF MATCH CIRCLE CARD GAME MEDIA FOR SOCIAL INTERACTION THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract: Social interaction of students by developing *Card Match Circle* (CMC) learning media by maximizing students' abilities in learning, and of course increasing students' awareness of the use of *Card Match Circle* (CMC) learning media. This research method uses experimental quantitative. The experimental research method was adopted for a class experiment by conducting tests on students. This study focused on the third grade population of SD Negeri 2 Nganganaumala. The research respondents were 24 students consisting of 2 classes, namely the experimental class and the control class, each of which was 12 students. The results showed that the calculation of the paired sample test, which revealed a significance value of 0.000, or less than 0.05, supported the results of this study. In other words, the development of *Card Match Circle* (CMC) learning media has an impact on increasing the social interaction of third grade students of SD Negeri 2 Nganganaumala if there is a substantial change between the results of the *pretest* and *posttest*. Based on the results of the N-Gain test, the efficacy level is moderate, with an average gain score of 0.6. The development of the *Card Match Circle* (CMC) learning media has succeeded in increasing students' social interaction.

Keywords: Media; Learning; CMC; Interaction; Social

Pendahuluan

Landasan pendidikan sekolah dasar berfungsi sebagai landasan untuk pendidikan tingkat tinggi dan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Ide belajar adalah kemampuan untuk menginternalisasikan makna tanda dan gejala masalah masyarakat dengan meninjaunya dari berbagai perspektif sehingga dapat berbentuk ide. Sehingga, ketika siswa memahami konsep lebih mendalam, mereka akan lebih cepat memahami konsep yang dipelajari. Memahami konsep sulit karena setiap siswa memiliki kapasitas yang berbeda untuk memahami konsep-konsep pembelajaran.

Kunci dari proses belajar mengajar adalah model pengajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan salah satu media pembelajaran tertentu akan berdampak signifikan pada jenis model pengajaran yang terbaik bagi siswa, meskipun masih banyak pertimbangan tambahan yang harus dilakukan, seperti tujuan pembelajaran, jenis tindak lanjut, sampai tugas yang diberikan siswa, dan penguasaan materi dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Azharayah, 2018). Namun, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran di kelas adalah sebagai instrumen pengajaran, yang juga mempengaruhi lingkungan, keadaan, dan lingkungan belajar yang dikontrol dan ditetapkan oleh instruktur (Benu, 2022). Komponen yang paling penting dari mengetahui atau mempelajari sesuatu adalah kapasitas untuk pemahaman konseptual. Seseorang tidak harus memahami sesuatu hanya karena mereka memiliki informasi atau mengetahuinya.

Interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung akan berkaitan dengan kurangnya dalam menerima materi pelajaran serta belum dapat mengembangkan pendapat dan pemikitananya (Fahri & Qusyairi, 2019). Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya duduk diam, catat, hafal, dan dengar, sehingga muncul rasa ketidakpedulian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kondisi siswa saat ini di era digital menuntut penggunaan sumber belajar yang sederhana dan menarik (Azharayah, 2018). Siswa berupaya untuk mempermudah kondisi sosial dengan menggunakan media pembelajaran, memaksimalkan kemampuannya, dan tentunya meningkatkan kesadaran siswa akan penggunaan media dalam pembelajaran (Winata & Hasanah, 2021).

Media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) merupakan media yang tepat dengan menggunakan alat pembelajaran yang mempengaruhi seberapa baik siswa sekolah dasar memahami pembelajaran (Frasandy et al., 2022). Pengembangan media CMC ini menawarkan kartu bergambar yang disulap menjadi sebuah permainan (setya, 2018). Siswa akan dapat membangun keterampilannya dalam berpartisipasi aktif dalam materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, lingkungan sosial menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik. Media yang merepresentasikan ciri-ciri siswa sekolah dasar, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kecintaan bermain dan belajar, serta penggunaan proses berpikir yang baik dan bermanfaat.

Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) untuk mempelajari makna tindakan yang dilakukan oleh setiap siswa yang diterapkan pada kapasitas kemampuan interaksi sosial siswa (Chusna & Wahyuningtyas, 2020). Siswa dapat menemukan makna pribadi dalam Interaksi Sosial mereka melalui pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC), yang akan memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan belajar yang muncul di sekitar mereka (Sexcio & Dafit, 2022). Selain itu, model ini mendorong kolaborasi di antara siswa saat mereka memeriksa

pembelajaran untuk mendorong pemecahan sebuah masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (Zahwa & Erwin, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran *Card Match Circle* berkontribusi pada kualitas siswa sekolah dasar, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, suka bermain, dan tahap berpikir yang masih konkret, media pembelajaran mendukung pemahaman konseptual siswa. Siswa juga akan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran aktif, sehingga siswa dapat memahami penggunaan media *Card Match Circle* (CMC).

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimental (Ayu et al., 2013). Metode penelitian eksperimental diadopsi untuk sebuah percobaan kelas dengan melakukan tes kepada siswa (Nuraida et al., 2014). Penelitian eksperimental yang sepenuhnya dapat mengontrol variabel yang terjadi secara eksternal, hal ini dapat mempengaruhi variabel berikutnya, karena sulit untuk menemukan kelompok kontrol yang dapat digunakan untuk studi (Pravitasari & Puspasari, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Nganganaumala dengan penekanan khusus pada materi pelajaran Kurikulum 2013. Siswa kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala menjadi subjek penelitian ini. Responden dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa, yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah siswa masing-masing 12 siswa. Teknik analisis yang tepat untuk digunakan dalam mengukur media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Nurdin et al., 2022)

Kuesioner *pretest* dan *posttest* dengan skala *Likert* adalah perangkat yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Uji t sampel berpasangan dan uji *N-Gain* digunakan untuk menentukan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC). Hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dan homogenitas menggunakan SPSS sebelum menghitung uji sampel berpasangan (Zuhdi, 2021).

Teknik Shapiro Wilk digunakan untuk melakukan uji normalitas, dan nilai signifikansi berfungsi sebagai dasar pemilihan. Data terdistribusi teratur jika nilai signifikansinya $>0,05$. (Sari, 2015). Data tidak berdistribusi teratur jika nilai signifikansinya $<0,05$. Berdasarkan nilai signifikan, uji homogenitas harus dilakukan dengan cara yang sama. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansinya $>0,05$. Data dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansinya $<0,05$. (Afifah & Hartatik, 2019).

Teknik *Shapiro Wilk* digunakan untuk melakukan uji normalitas, dan nilai signifikansi berfungsi sebagai dasar pemilihan. Jika tingkat signifikansi ditetapkan $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansinya $\leq 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal (Lakoro et al., 2020). Berdasarkan nilai signifikan, uji homogenitas harus dilakukan dengan cara yang sama. Jika nilai signifikansinya $>0,05$ maka data tersebut dianggap homogen. Jika nilai signifikansinya $<0,05$, maka data tersebut dianggap tidak homogeny (Tarigan & Saskia, 2019).

Data distribusi normal setelah diketahui hasil uji normalitas, maka akan dilakukan uji sampel berdasarkan nilai signifikansi. Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) jika nilai signifikansi 0,5, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang substansial antara temuan *pretest* dan *posttest*, maka hal itu

dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk terlibat dalam interaksi sosial. Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) memiliki dampak kecil pada kapasitas siswa untuk terlibat dalam interaksi sosial jika nilai signifikansi adalah 0,5, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang mencolok antara temuan *pretest* dan *posttest* (Rahmawanti & Mashuri, 2018).

Pengembangan media pembelajaran dalam menghitung *N-Gain* dengan hasil optimum 80 yang memungkinkan siswa untuk menentukan kemampuan Interaksi Sosial. Menurut 1. tingkat efisiensi *gain score* harus diinterpretasikan sebagai $g > 0,7$ (tinggi), $0,3 \leq g \leq 0,7$ (sedang), dan $g < 0,3$. (rendah) (Marchetti & Valente, 2015).

Hasil Penelitian

Deskripsi interaksi sosial siswa mengacu pada penanda dan instrumen yang telah ditetapkan. Sehingga, terdapat 4 indikator yang menjadi fokus pada penelitian ini, yaitu 1) Interaksi individu dengan kelompok, 2) Pengendalian diri siswa, 3) Tingkah laku sosial, 4) Mengontrol Emosi. Adapun deskripsi sosial siswa yaitu:

1. Interaksi individu dengan Kelompok

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh gambaran rinci tentang deskripsi Pengaruh ini sebagai komunikasi siswa yang melibatkan pemikiran dan tanggapan satu sama lain. Dalam kolaborasi kelompok selama pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC), interaksi sosial siswa dapat diamati. Siswa akan berinteraksi satu sama lain ketika mereka bekerja dalam kelompok sebagai berikut:

Tabel 1. Interaksi Individu dengan Kelompok

Kriteria	Interval	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$\geq 76,67$	4	20
Tinggi	56-75	20	4
Rendah	51-55	4	0
Sangat Rendah	$\leq 50,67$	0	0

Hubungan sosial siswa dengan menggunakan indikator interaksi dan hubungan individu dengan kelompok pada kategori rendah sebanyak 4 siswa dan pada kategori tinggi sebanyak 24 siswa. Sedangkan hasil *posttest* memberikan gambaran tentang hubungan sosial siswa dengan kelompok dalam kriteria tinggi sebanyak 4 siswa dan dalam kriteria sangat tinggi sebanyak 24 siswa, juga menunjukkan gambaran hubungan individu.

2. Pengendalian Diri Siswa

Deskripsi tentang pengendalian diri. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) pada siswa kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala ditemukan adanya peningkatan sikap dan perilaku yang berhubungan dengan pengendalian diri., hal Gambaran rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Pengendalian Diri Siswa

Kriteria	Interval	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$\geq 14-16$	0	23
Tinggi	11-13	23	1
Rendah	7-10	1	0
Sangat Rendah	$\leq 4-6$	0	0

Sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengendalian diri, terdapat 1 siswa termasuk dalam kategori rendah dan 23 siswa termasuk dalam kategori tinggi, berdasarkan temuan *pretest*. Berdasarkan hasil *posttest*, 1 siswa mendapat nilai dalam kategori tinggi dan 23 siswa mendapat nilai dalam kategori sangat tinggi pada penanda sikap dan perilaku dalam pengendalian diri.

3. Tingkah Laku Sosial

Gambaran rinci tentang deskripsi tingkah laku sosial memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitar siswa. Di SD Negeri 2 Nganganaumala, sikap sosial siswa kelas III dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) sebagai berikut:

Tabel 3. Tingkah Laku Sosial

Kriteria	Interval	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$\geq 16,25-20$	0	16
Tinggi	12,5-15,25	15	8
Rendah	8,75-11,5	9	0
Sangat Rendah	$\leq 5-7,75$	0	0

Hasil *pretest*, ditampilkan deskripsi interaksi sosial antara 9 siswa kelompok rendah dan 15 siswa kategori tinggi. Hasil *posttest* sebaliknya memberikan gambaran umum tentang bagaimana siswa terlibat secara sosial, dengan indikator sikap sosial pada kelompok tinggi mencapai 8 siswa dan kategori sangat tinggi mencapai 16 siswa.

4. Mengontrol Emosi

Gambaran rinci tentang deskripsi mengontrol emosi siswa, Kematangan emosi merupakan komponen kunci dalam upaya membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sosialnya selama berlangsungnya interaksi sosial siswa dalam konteks langsung, sebagai berikut:

Tabel 4. Mengontrol Emosi

Kriteria	Interval	Frekuensi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$\geq 22,75-28$	2	24
Tinggi	17,5-21,75	22	0
Rendah	12,25-16,5	0	0
Sangat Rendah	$\leq 7-11,25$	0	0

Hasil *pretest* dijelaskan interaksi sosial 22 siswa dalam kategori tinggi dan dua siswa dalam kategori sangat tinggi yang mendapat nilai tinggi pada indikasi pengendalian emosi. Dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa, secara umum sinyal kontrol emosi berada pada kategori sangat tinggi, meskipun hasil *posttest* menggambarkan interaksi sosial siswa.

Pengembangan Media Permainan *Card Match Circle* terhadap Interaksi Sosial

Analisis data sebelum dilakukan pengembangan media permainan *Card Match Circle* (CMC) sehingga dilakukan dengan pengujian prasyarat antara lain uji normalitas dan homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan teknik dari teori *Shapiro Wilk* dengan berbantuan *SPSS For Windows 20.0*. Deskripsi Uji Normalitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.152	24	.260	.887	24	.557
<i>posttest</i>	.197	24	.067	.879	24	.497

Nilai signifikansi hasil *pretest* sebesar 0,557 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0.5$, dan hasil normalitas *posttest* sebesar 0,479 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0.5$. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi nilai *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kategori normal dan bahwa analisis statistik parametrik, yaitu uji sampel berpasangan, dapat dilakukan dengan menggunakan data ini.

Uji Homogenitas

Homogenitas hasil uji data *pretest* dan *posttest* kemudian diperiksa menggunakan *one way anova* pada *SPSS For Windows 20.0* dengan penjelasan sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df ¹	df ²	Sig.
.691	1	46	.562

Data *pretest* dan *posttest* homogen karena nilai signifikan homogenitas adalah 0,562 yang menunjukkan nilai $> 0,05$.

Uji Paired Sample Test

Untuk memastikan apakah membuat bahan ajar *Card Match Circle* (CMC) akan meningkatkan interaksi sosial, dapat dilakukan dengan uji *paired test* melalui *SPSS For Windows 20.0*, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Paired Sample Test

	Paired Differences					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>)	- 15.66	3.45	.68	-17.72	16.87	26.76	24	.00

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest karena nilai signifikan dari hasil uji sampel berpasangan adalah 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa.

Uji N-Gain

Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial siswa diukur melalui uji *N-Gain*.

Tabel 8. Uji *N-Gain*

Hasil Pretest	Hasil Posttest	Gain Score
52-61	67-73	0.4-0.7

Perhitungan uji *N-Gain*, di mana skor gain 0,6 adalah hasil tipikal. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) sudah efektif. Tingkat keterikatan sosial siswa pada kelompok sedang mengalami peningkatan.

Tabel 9. Uji Hipotesis

	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	20.553	2.774		7.409	.000
Pengembangan media pembelajaran <i>Card Match Circle</i> (CMC)	1.639	.142	.833	11.557	.000

a. Dependent Variabel: pembelajaran *Card Match Circle* (CMC)

Variabel tingkat pembelajaran *Card Match Circle* (CMC), seperti terlihat pada tabel 9 di atas. Tingkat signifikan ($0,000 < 0,05$) dan nilai $t_{\text{tabel}} = t (/2: n-1 = t (0,025: 60) = 2.00030$ menunjukkan bahwa Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga nilai uji t sebesar $11.557 > 2.00030$, Sehingga maka H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan perbandingan data *pretest* dan *posttest* dari tabel 1 di atas, terjadi peningkatan hasil koneksi dan interaksi antara orang dan kelompok. Kenaikan ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) telah meningkatkan interaksi sosial siswa. Siswa dalam berinteraksi akan menciptakan hubungan sosial di sekolah yang berdampak pada orang, kelompok, dan orang-orang yang sudah tergabung dalam kelompok. Komunikasi siswa yang efektif ditunjukkan dengan interaksi sosial yang positif antara individu, kelompok, dan individu lainnya. Mekanisme komunikasi siswa yang disebut interaksi mempengaruhi baik pikiran maupun perbuatan. Interaksi kelompok ini dapat menumbuhkan lebih banyak komunikasi interpersonal antar siswa. Peningkatan koneksi sosial akan berpengaruh pada aktivitas belajar di kelas bagi siswa. Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh hubungan sosial mereka. Sehingga, meningkatnya interaksi sosial siswa juga akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Perbandingan data *pretest* dan *posttest* bahwa sikap dan perilaku telah berubah yang berhubungan dengan pengendalian diri mengalami peningkatan. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) untuk meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Siswa harus mampu mengendalikan sikap dan perilakunya dengan menyadari keadaan dan kondisi tertentu jika ingin diterima oleh lingkungan sosialnya dan berkontribusi positif terhadap pertumbuhan interaksi dan hubungan sosial dalam lingkungan tersebut. Siswa yang memerankan peran dapat mengatur tindakannya sesuai dengan kepribadian yang digambarkannya. Siswa diajarkan bagaimana menjaga kebersihan lingkungan kelas dan merawat tanaman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mempertahankan kontrol diri yang baik dan menumbuhkan sikap peduli terhadap siswa lain.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa sikap sosial mengalami peningkatan. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa teknik bermain peran efektif dalam membina hubungan sosial. Kemampuan siswa bersosialisasi dan mengungkapkan pikirannya di kelas dapat ditingkatkan dengan meningkatkan sikap sosial siswa. Berikut uraian kompetensi sikap sosial yang mengacu pada KI-2: menghargai dan menunjukkan integritas, pengendalian diri, tanggung jawab, kehati-hatian, kasih sayang, toleransi, kerjasama, kesopanan, dan keyakinan diri dalam segala interaksi dengan alam dan sosial. lingkungan yang termasuk dalam lingkup dan mandat asosiasi. Setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) yaitu dengan sikap sosial siswa menjadi lebih perhatian, santun, percaya diri, akuntabel, dan disiplin. Misalnya, siswa teliti dan bertanggung jawab untuk membuang sampah ketika mereka melihatnya di sekitar.

Perbandingan data *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan hasil pengendalian emosi. Kenaikan ini menunjukkan manfaat pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) untuk meningkatkan interaksi sosial di antara murid. Siswa akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya jika kematangan emosinya rendah, yang juga akan mempengaruhi seberapa baik mereka berhubungan dengan orang lain dalam situasi sosial. Regulasi mengontrol emosi siswa ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC). Siswa menjadi lebih terkontrol, mudah diatur, dan mampu mengikuti arahan. Kematangan intelektual siswa juga dipengaruhi oleh perkembangan emosinya. Siswa lebih mampu mempertimbangkan apakah suatu tindakan akan memiliki konsekuensi positif atau negatif sebelum mengambilnya.

Nilai signifikansi hasil pretest sebesar 0,557 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0.5$, dan hasil normalitas posttest sebesar 0,479 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0.5$. Data pretest dan posttest homogen karena nilai signifikan homogenitas adalah 0,562 yang menunjukkan nilai $> 0,05$. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest karena nilai signifikan dari hasil uji sampel berpasangan adalah 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga Perhitungan uji N-Gain, di mana skor gain 0,6 adalah hasil tipikal. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) sudah efektif.

Simpulan

Analisis dan pembahasan hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berhasil meningkatkan Interaksi Sosial siswa kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala. Hasil perhitungan *uji sampel paired*, yang mengungkapkan nilai signifikansi 0,000, atau kurang dari 0,05, mendukung hasil penelitian ini. Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berdampak pada peningkatan kemampuan Interaksi Sosial siswa kelas III SD Negeri 2 Nganganaumala jika ada perubahan substansial antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji N-Gain, tingkat efikasi tergolong sedang, dengan skor gain rata-rata 0,6.

Daftar Pustaka

- Acoci, A., Faslia, F., & Akbar, A. (2021). Edukasi Guru Sekolah Dasar dalam Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Baadia Kota Baubau. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1099-1104.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Ayu, E., Manisa, N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, /. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Untuk Kelas III SD Development Of Social Studies Card Match Circle Learning Media In The 3 Rd Grade Of Elementary School*. 1(1), 427–438.
- Azhariyah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas IX MTs Negeri Gemolong. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 2(2). <https://doi.org/10.21043/ji.v2i2.4301>
- Benu, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, April, 175–180.
- Chusna, P. A., & Wahyuningtyas, H. (2020). Pengembangan Media Card Match Circle Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar. *Awwalyah: Jurnal PGMI*, 3(1), 40–46.

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>
- Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di Sma Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 32–38. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845>
- Marchetti, E., & Valente, A. (2015). Learning via game design: From digital to card games and back again. *Electronic Journal of E-Learning*, 13(3), 167–180.
- Nuraida, A., Halimah, M., & Rokhayati, A. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Salebu Kecamatan Mangunreja. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–15.
- Nurdin, M., Tenri, A., & Syam, P. (2022). Hubungan Interaksi Sosial dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 3 / 77 Watu. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2).
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 489–495.
- Rahmawanti, N., & Mashuri, M. T. (2018). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Sma Negeri 1 Alalak The Influence of Kotak Katik Games To Student ' s Learning Outcomes On Redox Material Class X SMA Negeri 1 Alalak. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 1(November), 6–13.
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(01), 89–103. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.3029>
- setya. (2018). Peran Media Pembelajaran Card Match Circle. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, 72–76.
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164.

- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 3(2), 84–95.
- Winata, K. A., & Hasanah, A. (2021). Implementasi model pembelajaran interaksi sosial untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22–32.
- Yusnan, M. (2022). Implementation Of Character Education In State Elementary School. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 5(2), 218-223.
- Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7503–7509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kenampakan Alam Dan *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 09, 3103–3113.