

Pengembangan Media Edukatif *Make a Match* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Menengah Pertama

Author:

Venia Ramadhani¹
Hendro Yulius Suryo Putro²
Ali Rachman³

Affiliation:

Universitas Lambung
Mangkurat^{1,2,3}

Corresponding email

2210123220017@mhs.ulm.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2026-01-16
Accepted: 2026-01-24
Published: 2026-02-04



This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License

Abstrak:

Keterampilan sosial merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah menengah pertama, namun dalam praktik pembelajaran masih diperlukan media edukatif yang mampu mendorong interaksi, komunikasi, dan kerja sama siswa secara aktif. Atas dasar kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan aplikatif untuk mendukung proses tersebut. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melalui tahapan model 4D, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media yang dikembangkan berupa kartu permainan edukatif *Make a Match*. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan media ditinjau melalui angket respon guru sebagai pengamat serta respon siswa yang diwakili oleh ketua kelas. Berdasarkan hasil validasi, tingkat kelayakan media yang dikembangkan mencapai 90,90% dari ahli materi dan 94,66% dari ahli media yang diklasifikasikan ke dalam kategori sangat layak. Pada tahap *disseminate*, respon guru memperoleh persentase 100% dan respon siswa sebesar 98,33%, yang mengindikasikan bahwa media sangat praktis dan mendapatkan respons positif dari pengguna. Media edukatif *Make a Match* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah pertama dengan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik. Media ini juga selaras terhadap teori keterampilan sosial Riggio karena aktivitas permainan mendorong siswa untuk melatih komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial.

Kata kunci: Keterampilan Sosial; *Make a Match*; Media Edukatif; Siswa SMP

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, tidak hanya melalui pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial peserta didik (Heryanto & Ferma, 2022). Dalam kerangka Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Pada jenjang sekolah menengah pertama, penguatan keterampilan sosial menjadi sangat penting karena siswa berada pada fase remaja awal yang ditandai dengan perkembangan identitas diri serta kebutuhan untuk membangun relasi sosial yang sehat dengan lingkungan sekitarnya (Ross et al., 2019). Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sosial tersebut (Yao & Enright, 2021). Hambatan ini tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam kerja kelompok, kurangnya kemampuan menjalin interaksi positif dengan teman sebaya, serta munculnya konflik antarindividu di lingkungan sekolah (Medeiros et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan awal selama kegiatan asistensi mengajar di salah satu sekolah menengah pertama, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa kelas VII belum berkembang secara optimal. Beberapa siswa

menunjukkan kemampuan komunikasi dan kerja sama yang masih rendah dalam kegiatan kelompok. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan interaksi antarsiswa terbatas dan partisipasi sosial siswa cenderung rendah (Sulistyorini et al., 2019). Seiring dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penguatan karakter dan keterampilan abad ke-21, guru dituntut untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial peserta didik. Temuan empiris tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial siswa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif.

Dalam konteks tersebut, diperlukan alternatif kegiatan pembelajaran yang bersifat edukatif dan terarah untuk mengoptimalkan waktu belajar siswa serta mengarahkan interaksi sosial ke arah yang positif dan konstruktif (Hasanah, 2023). Salah satu pendekatan yang terbukti mampu menstimulus keterampilan sosial siswa adalah melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif (Nikmah, 2022). Permainan edukatif pada dasarnya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna (Adipat et al., 2021).

Studi Literatur

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam mengekspresikan, memahami, serta mengontrol emosi dan perilaku sosial secara efektif dalam interaksi interpersonal. Riggio mengemukakan bahwa keterampilan sosial mencakup dua domain utama, yaitu domain emosi dan domain sosial yang meliputi kemampuan ekspresi emosi, kepekaan emosi, kontrol emosi, ekspresi sosial, kepekaan sosial, dan kontrol sosial (Riggio, 1986 dalam (Darmiany, 2021)). Kerangka ini memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai aspek-aspek keterampilan sosial. Namun, dalam konteks pembelajaran di sekolah, penerapan teori tersebut memerlukan media dan strategi yang mampu mengoperasionalkan setiap aspek keterampilan sosial secara nyata agar tidak berhenti pada tataran konseptual semata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi sosial secara langsung dan terstruktur.

Salah satu model pembelajaran yang cukup populer dan efektif dalam konteks ini adalah *Make a Match* (Nufitasari et al., 2024). Model ini merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan aktivitas kolaboratif dalam suasana menyenangkan melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat menumbuhkan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan kedisiplinan (Setiawan et al., 2025). Melalui pertanyaan yang disusun secara kontekstual, permainan ini mampu menjadi media refleksi yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Dengan demikian, penerapan media edukatif *Make a Match* dalam layanan BK diharapkan dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan sosial secara lebih efektif, aktif, dan menyenangkan (Setiawan et al., 2025). Namun, penerapan model ini dalam melatih keterampilan sosial sangat bergantung pada desain media dan mekanisme interaksi yang digunakan. Tanpa arahan yang jelas, aktivitas mencocokkan kartu berpotensi lebih menonjolkan aspek kognitif dibandingkan pengembangan keterampilan sosial secara mendalam.

Berbagai penelitian melaporkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan interaksi belajar, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Wahyuni dan Witanto (2025) menemukan bahwa penggunaan media kartu berbasis *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa model ini berkontribusi positif terhadap kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa (Maulidah, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan *Make a Match* sebagai model pembelajaran umum, tanpa mengkaji secara spesifik bagaimana setiap aspek keterampilan sosial dilatihkan secara terstruktur. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media *Make a Match* yang dirancang secara lebih terarah agar selaras dengan kerangka teori keterampilan sosial yang digunakan.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada model *Make a Match* itu

sendiri, melainkan pada kegunaan media yang belum dirancang secara spesifik untuk mengarahkan interaksi sosial siswa. Dengan demikian, terdapat celah penelitian berupa belum adanya pengembangan media *Make a Match* yang secara eksplisit mengintegrasikan unsur keterampilan sosial ke dalam desain media dan mekanisme penggunaannya.

Berdasarkan celah tersebut, diperlukan pengembangan media edukatif *Make a Match* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan instruksi interaksi sosial yang secara sistematis mengarahkan siswa untuk melatih keterampilan sosial. Kehadiran instruksi ini diharapkan dapat memperluas fungsi media, tidak hanya sebatas mencocokkan kartu secara kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, sikap saling menghargai, dan empati (Kurniati et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media edukatif *Make a Match* berdasarkan teori keterampilan sosial Riggio serta mengkaji respon siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama (Darmiany, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) sebagai dasar dalam proses pengembangan produk penelitian. Model 4D dipilih karena memiliki tahapan kerja yang sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media edukatif yang layak serta praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan dalam model ini meliputi *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Subjek penelitian dalam pengembangan media edukatif *Make a Match* ini terdiri atas 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 guru bimbingan dan konseling, serta 1 perwakilan siswa kelas VII. Pelibatan masing-masing subjek disesuaikan dengan tahapan model pengembangan 4D. Ahli materi dan ahli media dilibatkan pada tahap *develop* untuk menilai kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan media. Guru bimbingan dan konseling dilibatkan sebagai pengamat untuk menilai kepraktisan penggunaan media dalam konteks layanan BK, sedangkan siswa dilibatkan sebagai subjek uji coba terbatas untuk memperoleh respon awal terhadap penggunaan media edukatif *Make a Match* yang dikembangkan.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive*, dengan pertimbangan bahwa subjek memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan dan penilaian media yang dikembangkan. Jumlah subjek penelitian ditetapkan dengan menyesuaikan karakteristik penelitian dan pengembangan, yang lebih menekankan pada kualitas umpan balik terhadap kelayakan dan kepraktisan produk dibandingkan pada generalisasi hasil penelitian.



Gambar 1. Diagram siklus pengembangan media pembelajaran *Make a Match*

Tahap *define* difokuskan pada pengkajian kondisi awal dan kebutuhan pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui pengamatan langsung dan komunikasi terbuka dengan guru serta siswa kelas VII selama kegiatan asistensi mengajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan dalam membangun interaksi sosial yang positif. Pola komunikasi antarsiswa belum berjalan optimal, kerja kelompok sering kali tidak efektif, serta terdapat kecenderungan komunikasi satu arah yang membuat beberapa siswa terlihat canggung dalam berinteraksi. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dengan minim aktivitas kolaboratif berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi dan kegiatan kelompok, sehingga keterampilan sosial siswa kurang terlatih secara maksimal (Ismail & Subagyo, 2023). Tahap ini difokuskan pada analisis kondisi awal keterampilan sosial dan karakteristik siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *design* menyusun rancangan media edukatif *Make a Match* yang meliputi penyusunan materi keterampilan sosial, desain kartu soal dan jawaban, serta perancangan tampilan visual media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP.

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan dan validasi media. Media yang sudah dirancang selanjutnya melakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, penyajian, bahasa, serta tampilan visual media. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media. Setelah direvisi, media diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas tujuh SMPN 30 Banjarmasin untuk melihat keterlaksanaan dan respons awal pengguna. Tahap *disseminate* dilakukan dengan menerapkan media dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan respon guru sebagai pengamat serta respon siswa yang diwakili oleh ketua kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan media.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert dengan lima tingkatan, dari sangat tidak sesuai sampai sangat sesuai. Data hasil penilaian diolah secara kuantitatif dengan menghitung persentase skor sebagai dasar untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan media edukatif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sesuai dengan cara penilaian yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017). Di akhir angket juga disediakan kolom untuk memberi saran atau masukan agar media ini bisa lebih baik lagi.

Penguji validitas materi dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi dan pengalaman pada bidang materi yang dikembangkan. Instrumen ini dibuat untuk menilai sejauh mana media edukatif *Make a Match* yang disusun sudah sesuai, berdasarkan panduan yang ditunjukkan pada tabel 1. Selain itu, pengujian validitas media juga melibatkan validator yang berpengalaman dalam menilai kegunaan dan tampilan media. Panduan penilaian untuk validitas media disajikan pada tabel 2.

Tabel 1. Pedoman Validitas Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Isi/ Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2. Kejelasan media sebagai alat kegiatan belajar siswa	4
Penyajian	1. Kesesuaian media	4
Bahasa	1. Penggunaan kalimat 2. Penggunaan bahasa	3
Total		11

(Desti Rahmawansa, 2024)

Table 2. Pedoman Validitas Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
-----------------	-----------	--------------

Isi	1. Kualitas media 2. Desain media 3. Penggunaan media	9
Teknis	1. Tampilan media 2. Desain kartu	6
Total		15

(Desti Rahmawansa, 2024)

Untuk mengetahui respon pengguna, digunakan angket respon guru dan angket respon siswa yang diwakili ketua kelas masing-masing disajikan pada tabel 3 dan tabel 4. Data dari hasil validasi dan respon pengguna selanjutnya dianalisis secara kuantitatif guna menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media edukatif *Make a Match*.

Table 3. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Teknis dan penyajian media	1. Tampilan media 2. Tampilan teks, warna, dan gambar	4
Penyajian materi	1. Penyajian materi 2. Penggunaan bahasa	3
Kualitas	1. Media dapat menambah pengetahuan siswa 2. Media dapat melatih keterampilan sosial siswa	5
Total		12

(Desti Rahmawansa, 2024)

Table 4. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Daya Tarik materi	1. Daya tarik materi 2. Kemampuan mengenal materi 3. Siswa mengetahui materi pada kegiatan pembelajaran	3
Penggunaan media	1. Kemenarikan penggunaan media 2. Kejelasan gambar 3. Keserasian warna 4. Kemudahan penggunaan media 5. Keawetan media 6. Ukuran media	6
Pelaksanaan pembelajaran	1. Pembelajaran jadi menyenangkan dengan menggunakan media 2. Bersemangat dalam pembelajaran dengan media 3. Meningkatkan partisipasi siswa	3
Total		12

(Baiq Faizatul Rodiah, 2023)

Data yang bersumber dari penilaian ahli dan respon pengguna dianalisis secara kuantitatif sebagai dasar penentuan tingkat kelayakan dan kepraktisan media edukatif *Make a Match*. Proses analisis dilakukan dengan

mengonversi skor hasil penilaian ke dalam bentuk persentase dan menginterpretasikannya berdasarkan kriteria kelayakan tertentu yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Uji Kelayakan Media

Nilai skor (%)	Kriteria kelayakan
20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Hasil

Pada bagian ini diuraikan temuan penelitian pengembangan media edukatif *Make a Match* sesuai dengan tahapan pengembangan model 4D. Penyajian hasil difokuskan pada proses pengembangan media, hasil validasi ahli, serta respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 6. Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Dikembangkan

Aspek Pengembangan	Media Sebelum Pengembangan	Media Sesudah Pengembangan
Fokus Materi	Berfokus pada konteks profil pelajar pancasila di sekolah bantaran sungai	Difokuskan pada keterampilan sosial siswa dan permasalahan sosial di lingkungan sekolah
Sasaran Pengguna	Digunakan pada konteks sekolah tertentu	Dirancang untuk siswa kelas VII SMP dan dapat digunakan secara lebih luas
Jumlah dan Jenis Soal	20 soal tentang Profil Pelajar Pancasila	15 soal tentang keterampilan sosial dan permasalahan sosial di sekolah
Tampilan dan Desain Kartu	Satu warna dominan, kartu satu sisi	Desain visual ceria dengan ilustrasi dan gradasi warna, kartu dua sisi
Bahan Media	<i>Art Papper</i>	<i>Art Carton Glossy</i> , sehingga lebih kuat dan tahan air
Kotak Kartu atau <i>cover</i>	Tidak menggunakan kotak kartu	Menggunakan kotak kartu dengan identitas dan tujuan permainan
Instruksi Permainan	Tidak dilengkapi instruksi penggunaan	Dilengkapi instruksi permainan yang sistematis dan mudah dipahami

Berdasarkan tabel 6, media edukatif *Make a Match* mengalami pengembangan pada aspek materi, desain, bahan media, serta kelengkapan instruksi permainan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama.

Tabel 7. Revisi Media *Make a Match* Berdasarkan Masukan Ahli

No	Masukan Ahli	Revisi yang Dilakukan
1	Kombinasi warna media tidak perlu didominasi warna pink agar sesuai untuk seluruh siswa	Mengubah kombinasi warna media menjadi biru malam, biru keabu-abuan, dan putih agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP

2	Petunjuk permainan perlu dibuat lebih konkret dan teks lebih jelas	Memperjelas petunjuk permainan serta menyesuaikan warna dasar dan warna teks agar lebih jelas dan selaras
---	--	---

Berdasarkan tabel 7, revisi media *Make a Match* dilakukan berdasarkan masukan ahli untuk meningkatkan kesesuaian desain visual dan kejelasan petunjuk permainan sehingga media lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 8. Penilaian Kualitas Media *Make a Match* oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Σ skor	Σ skor maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Isi	20	20	100	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	16	20	80	Layak
3.	Aspek Bahasa	14	15	93,33	Sangat Layak
Keseluruhan		50	55	90,90	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 8, media edukatif *Make a Match* memperoleh total skor 50 dari 55 dengan persentase sebesar 90,90% dan berada pada kategori sangat layak.

Tabel 9. Penilaian Kualitas Media *Make a Match* oleh Validator Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Σ skor	Σ skor maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Aspek Isi	43	45	95,55	Sangat Layak
2.	Aspek Teknis	28	30	93,33	Sangat Layak
Keseluruhan		71	75	94,66	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 9, media edukatif *Make a Match* memperoleh total skor 71 dari 75 dengan persentase sebesar 94,66% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 10. Hasil Respon Guru terhadap Media Edukatif *Make a Match*

No	Aspek Penilaian	Σ skor	Σ skor maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Teknis dan Penyajian Media	20	20	100	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	15	15	100	Sangat Layak
3.	Kualitas	25	25	100	Sangat Layak
Keseluruhan		60	60	100	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 10, hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Tabel 11. Hasil Respon Siswa terhadap Media Edukatif *Make a Match*

No	Aspek Penilaian	Σ skor	Σ skor maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Daya Tarik Materi	14	15	93,33	Sangat Layak

2.	Penggunaan Media	30	30	100	Sangat Layak
3.	Pelaksanaan pembelajaran	15	15	100	Sangat Layak
Keseluruhan		59	60	98,33	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 11, hasil respon siswa memperoleh total skor 59 dari 60 dengan persentase sebesar 98,33% dan berada pada kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba, penggunaan media edukatif *Make a Match* berjalan dengan lancar dan tidak ditemukan kendala teknis maupun substantif yang menghambat pelaksanaan pembelajaran. Seluruh tahapan permainan dapat dilaksanakan sesuai dengan petunjuk, serta memperoleh respon sangat positif dari guru dan siswa. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada pengujian kelayakan dan kepraktisan media dalam lingkup subjek yang terbatas, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada pengujian efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui desain eksperimen atau penerapan pada konteks kelas yang lebih beragam.

Pembahasan

Pengembangan media edukatif *Make a Match* melalui tahapan model 4D menunjukkan bahwa proses pengembangan yang sistematis berperan penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah menengah pertama. Setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga penyempurnaan media, saling berkaitan dalam memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara pedagogis.

Penyempurnaan pada fokus materi, desain visual, bahan media, dan instruksi permainan mencerminkan upaya pengembangan media yang berorientasi pada keterampilan sosial siswa dan permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekolah. Fokus tersebut sejalan dengan karakteristik perkembangan sosial siswa SMP yang membutuhkan pengalaman belajar berbasis interaksi dan kerja sama, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana latihan keterampilan sosial secara langsung.

Peran validasi ahli materi dan ahli media menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Masukan ahli memungkinkan media disempurnakan baik dari segi substansi materi maupun aspek teknis, sehingga media lebih mudah digunakan dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keterlibatan ahli dalam penelitian pengembangan berkontribusi signifikan terhadap kualitas dan keberterimaan produk pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan Desti Rahmawansa (2024) yang menegaskan bahwa media berbasis kartu akan memudahkan penggunaan apabila dirancang dengan struktur materi yang jelas, bahasa yang sesuai, dan desain yang mendukung interaksi siswa. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media *Make a Match* mampu mendukung proses pembelajaran dan layanan bimbingan secara praktis. Media berbasis permainan memberikan suasana belajar yang lebih santai dan mendorong keterlibatan aktif siswa, khususnya dalam aktivitas kelompok. Kondisi ini memperkuat hasil observasi awal penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat melatih keberanian siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Ricky Setiawan, 2025).

Secara teoretis, temuan penelitian ini mendukung teori keterampilan sosial yang menekankan pentingnya interaksi, komunikasi, dan kerja sama dalam proses belajar (Riggio dalam Darmiany, 2021).. Aktivitas *Make a Match* menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses sosial, sehingga keterampilan ekspresi, pemahaman sosial, dan kerja sama dapat berkembang secara alami melalui pengalaman belajar yang bermakna (Lestari, 2019). Dengan demikian, media edukatif *Make a Match* dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah menengah pertama.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media edukatif *Make a Match* untuk melatih keterampilan sosial siswa sekolah menengah pertama melalui pengembangan model 4D. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta respon guru dan siswa, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *Make a Match* selaras dengan teori keterampilan sosial Riggio, karena aktivitas permainan mendorong komunikasi, kerja sama, dan interaksi antarsiswa. Secara praktis, media *Make a Match* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran di kelas maupun layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam melatih keterampilan sosial siswa melalui aktivitas kelompok. Media ini dapat digunakan oleh guru mata pelajaran maupun guru bimbingan dan konseling sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan kondusif.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media *Make a Match* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa menggunakan desain eksperimen, seperti pretest–posttest, serta menerapkan media pada konteks sekolah dan karakteristik siswa yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridho-Nya, penelitian yang berjudul Pengembangan Media Edukatif *Make a Match* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama dapat diselesaikan dengan lancar. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta, Ibu dan Bapak, atas doa, dukungan, serta bimbingan yang senantiasa diberikan dan menjadi dorongan utama dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Lambung Mangkurat, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP ULM, atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang diperoleh selama menempuh pendidikan. Selain itu, penulis mengapresiasi dosen pembimbing, validator ahli materi dan media, serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Besar harapan penulis agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media edukatif serta membantu siswa dalam melatih dan meningkatkan keterampilan sosial.

Referensi

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*. <https://doi.org/10.46328/IJTE.169>
- Baiq Faizatul Rodiah. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA BERGAMBAR (FLASH CARD) UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PEMULA DI SD NEGERI 2 BAGIK PAYUNG*.
- Darmiany. (2021). *KETERAMPILAN SOSIAL MODAL DASAR REMAJA BERSOSIALISASI DI ERA GLOBAL*.
- Desti Rahmawansa. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP PEMEROLEHAN KOSAKATA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PKK 1 YOSOMULYO METRO PUSAT*.
- Fitriani, A., Hidayat, F., & Suranti, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong. *BASA (Barometer Sains) Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*. <https://doi.org/10.36232/basa.v2i2.2330>
- Hasanah, H. (2023). Analisis Survei Pemanfaatan Waktu Jam Kosong pada Siswa Kelas X di SMKN 7 Kota Serang. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 8–14. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v7i1.400>
- Heryanto, T., & Fermana, A. (2022). *PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT MELALUI BUMDES*

TUNAS MANDIRI DI DESA CIBULAKAN CUGENANG CIANJUR. *El-Ecosy: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Islam*. <https://doi.org/10.35194/eei.v2i1.2016>

Ismail, R., & Subagyo, T. (2023). Project Based Learning Model to Improve Early Childhood Social Skills in Ternate. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1512>

Kurniati, E., Mujahidin, A., Suciari, N. K. D., Hestari, S., & Susilo, H. (2021). *STAD-jeopardy games: A strategy to improve communication and collaboration skills' mathematics pre-service teachers*. 2330, 40015. <https://doi.org/10.1063/5.0043170>

Lestari, Y. D. (2019). PENGGUNAAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE-A MATCH DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*. <https://doi.org/10.28185/PEDAGOGIA.V1I1.398>

Maulidah, E. (2024). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 10(2), 2024. <https://doi.org/10.18860>

Medeiros, H. C. P., Soares, A., & Monteiro, M. C. (2021). Adolescent Social Skills, Perception of Social Support and Motivation to Learn: the impact on School Performance. *Psico-USF*. <https://doi.org/10.1590/1413-82712021260311>

Nikmah, S. Z. (2022). Make a Match Type Cooperative Learning to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Educational Analytics*. <https://doi.org/10.55927/jeda.v1i2.1146>

Nufitasari, N., Mardiyanningsih, A., & Tenriawaru, A. B. (2024). Improving Students Learning Outcomes through Implementing Make-a-Match Cooperative Model on Human Respiratory System Topic. *Jurnal Pijar Mipa*. <https://doi.org/10.29303/jpm.v19i5.7421>

Putri, A., & Tirtoni, F. (2021). Literature Study Of The Effect Of Make a Match Learning Model Assisted With Index Card Match (ICM) Media to Improve Cognitive Learning Outcomes In Civics Learning Elementary School Student. *Academia Open*. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1876>

Ricky Setiawan. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP AL-FALAH SILO JEMBER*.

Ross, K., Kim, H., Tolan, P., & Jennings, P. (2019). An exploration of normative social and emotional skill growth trajectories during adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.1016/J.APPDEV.2019.02.006>

Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi Media Edukatif BK*.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. PT Alfabet.

Sulistyorini, S., Setiawan, D., & Haryono, K. W. (2019). The Application Of Make A Match As A Model Of Cooperative Learning To Improve Students Learning Achievement In The Learning Of Locomotor Organs In Animals And Human Beings To Grade V Students Of Sekolah Dasar Lab School UNNES. *Proceedings of the International Conference Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018 (IC PEOPLE UNNES 2018)*. <https://doi.org/10.2991/icpeopleunnes-18.2019.55>

Yao, Z., & Enright, R. (2021). A Longitudinal Analysis of Social Skills and Adolescent Depression: A Multivariate

Latent Growth Approach. *International Journal of Psychological Research*, 14, 66–77.
<https://doi.org/10.21500/20112084.4793>

