

Media pembelajaran *card match circle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar

Hendri Marhadi, Erlisnawati, Neni Hermita, Zetra Hainul Putra, Jesi Alexander Alim, M. Jaya Adi Pura, Vista Cindy*, Bella Karmelia, Nurmailis, Liza Lestari, Nana Asmi Aziz

Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

*email Koresponden Penulis: vista.cindy6268@grad.unri.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2026-05-29

Diterima: 2026-06-18

Diterbitkan: 2026-07-07



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2026 Penulis

ABSTRAK

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan di Madrasah At Tanwiriyah, Johor, Malaysia, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru. Madrasah ini dipilih sebagai mitra karena memiliki kedekatan latar budaya Melayu yang memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis kearifan lokal secara lebih kontekstual. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) berbasis Budaya Melayu. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Universitas Riau dengan pihak madrasah dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media CMC berbasis Budaya Melayu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keaktifan siswa berada pada kategori tinggi dengan rata-rata capaian sebesar 80%, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme sebesar 84% dengan kriteria sangat tinggi, konsentrasi sebesar 81% dengan kriteria sangat tinggi, kemampuan menyampaikan ide, serta partisipasi dalam kerja kelompok dengan kisaran persentase 77%-79% kategori tinggi. Kegiatan ini juga memperkaya alternatif media pembelajaran bagi guru serta memperkuat pemanfaatan budaya Melayu sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi pendidikan lintas negara yang berlandaskan kesamaan budaya dapat menjadi sarana pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan.

Kata Kunci: media CMC; budaya melayu; keaktifan siswa

Cara mensitasi artikel:

Marhadi, H., Erlisnawati, Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Pura, M. J. A., Cindy, V., Karmelia, B., Nurmailis, Lestari, L., & Aziz, N. A. (2026). Media pembelajaran card match circle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 7(3), 800–809. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i3.25542>

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk pemikiran, karakter, dan identitas siswa. Pada era transformasi pendidikan saat ini, kualitas pembelajaran tidak lagi sekadar diukur melalui penguasaan akademik, melainkan juga dari keterlibatan aktif siswa di kelas. Keaktifan menjadi salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran, karena melalui proses tersebut siswa dapat mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri dan bermakna (Aditama et al., 2024; Rosalina et al., 2024; Suroso et al., 2024). Sardiman dalam (Purba & Rahmadi, 2021) mendefinisikan keaktifan sebagai rangkaian bentuk kegiatan fisik maupun mental dalam berpikir dan berbuat. Keaktifan belajar dapat diamati melalui keterlibatan aktif siswa dalam seluruh

rangkaian kegiatan pembelajaran, termasuk saat menyimak pemaparan materi, melakukan diskusi kelompok, hingga pengerjaan tugas (Hasanah, 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih banyak menghadapi tantangan terkait rendahnya keaktifan. Siswa sering kali terlihat pasif, cepat merasa bosan, dan kurang berminat dalam pembelajaran. Hal ini salah satunya disebabkan oleh dominasi pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Lamusiah, 2026). Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi dari guru menjadikan siswa cenderung pasif dan tidak berpartisipasi secara optimal (Rozali et al., 2022). Akibatnya, interaksi dua arah menjadi terbatas dan berdampak pada rendahnya pengembangan potensi kognitif dan motorik siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mampu merangsang minat siswa. Salah satu media pembelajaran yang dinilai sangat efektif untuk anak usia sekolah dasar adalah media *Card Match Circle* (CMC). Media CMC yang adalah media pembelajaran yang menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi ke dalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan papan jawaban (Benu & Nahak, 2022). Media pembelajaran CMC merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena melibatkan siswa sehingga siswa dapat mengingat informasi belajar sambil bermain (Mustikah et al., 2023). Karakteristik media yang dinamis ini sangat sesuai dengan fase perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang menyukai tantangan dan gerakan fisik.

Selain inovasi media pembelajaran, penyesuaian konten pembelajaran dengan latar belakang budaya siswa juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Damayanti et al., 2025; Kamal et al., 2025; Marhadi, 2023; Tambunan & Sudrajad, 2025). Budaya Melayu memiliki nilai-nilai luhur yang sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran (Januardi et al., 2024; Lusianti et al., 2024; Marhadi & Erlisnawati, 2017; Meljawati & Hasmiza, 2025). Penerapan media CMC berbasis Budaya Melayu diharapkan tidak hanya dapat menghidupkan suasana kelas, melainkan juga menjadi sarana strategis dalam melestarikan warisan budaya. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat sekaligus memperkuat identitas nasional dan sosiokultural siswa sejak dini.

Media CMC berbasis Budaya Melayu sebelumnya telah diujicobakan di beberapa sekolah dasar di Indonesia dan berhasil mendapatkan respon yang sangat positif. Hasil penerapan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi yang lebih mendalam pada diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar (Marhadi et al., 2025). Berdasarkan keberhasilan tersebut, timbul kebutuhan untuk menguji keterterapan dan efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas pada tingkat internasional. Kondisi ini membuka peluang untuk memperluas pemanfaatan media CMC berbasis Budaya Melayu pada konteks pendidikan yang berbeda namun tetap memiliki kedekatan budaya. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), tim dosen dan mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Universitas Riau melakukan kolaborasi dengan pihak Madrasah At Tanwiriyah di Johor, Malaysia. Langkah kolaboratif ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media yang telah berhasil di Indonesia dapat diadaptasikan pada lingkungan pendidikan di negara jiran.

Madrasah At Tanwiriyah, Johor-Malaysia dipilih sebagai lokasi kegiatan karena adanya persamaan latar belakang sosiokultural siswa yang berakar kuat dari budaya Melayu. Selain itu Madrasah tersebut juga memiliki latar budaya Melayu yang sejalan dengan nilai-nilai budaya yang menjadi dasar pengembangan media CMC. Kesamaan budaya tersebut memberikan peluang untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis budaya Melayu pada lingkungan pendidikan yang berbeda sekaligus melihat relevansinya dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang kolaboratif dan partisipatif, tim peneliti hadir menawarkan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan media CMC berbasis Budaya Melayu. Berbeda dengan implementasi sebelumnya yang dilakukan pada sekolah dasar di Indonesia, kegiatan ini menghadirkan penerapan media *Card Match Circle* (CMC) berbasis Budaya Melayu pada konteks pendidikan dasar di Malaysia, sehingga kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada

peningkatan keaktifan belajar siswa, tetapi juga menjadi sarana pengembangan inovasi pembelajaran berbasis budaya serumpun melalui kolaborasi pendidikan lintas negara. Media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi penuh dalam setiap sesi pembelajaran. Kerja sama lintas negara ini juga menjadi wadah pertukaran inovasi pendidikan yang bermanfaat bagi kedua belah pihak serta merupakan bagian dari penguatan kerja sama akademik antara Universitas Riau dan Madrasah At Tanwiriyyah dalam bidang pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa Madrasah At Tanwiriyyah, Johor, Malaysia melalui pemanfaatan media CMC yang inovatif dan kontekstual. Dengan diterapkannya media tersebut, diharapkan siswa di Madrasah At Tanwiriyyah dapat mengalami peningkatan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan variasi media pembelajaran yang berakar pada nilai-nilai kearifan lokal serumpun. Atas dasar pemikiran dan pentingnya urgensi tersebut, maka disusunlah artikel pengabdian ini dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Card Match Circle Berbasis Budaya Melayu dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Madrasah At Tanwiriyyah, Johor-Malaysia".

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu melalui metode partisipatif dan kolaboratif dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pelatihan ini dilakukan pada April 2026. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Madrasah At Tanwiriyyah, Johor-Malaysia. Kegiatan kolaborasi ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Magister Pendidikan dasar Unri dengan Madrasah At Tanwiriyyah, Johor-Malaysia. Pendekatan PAR diterapkan melalui keterlibatan aktif tim pengabdian dan mitra dalam setiap tahapan kegiatan yang meliputi Focus Group Discussion (FGD), pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut dirancang untuk memastikan bahwa media Card Match Circle (CMC) berbasis Budaya Melayu dapat diterapkan secara optimal dalam mendukung keaktifan belajar siswa. Adapun alur metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:



Gambar 1. Alur kegiatan PKM

Tahap FGD dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyusun strategi implementasi media CMC, melakukan pembagian tugas tim, serta menyesuaikan materi dan unsur budaya Melayu yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Madrasah At Tanwiriyyah.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penerapan media *Card Match Circle* (CMC) berbasis Budaya Melayu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media CMC terdiri atas kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, spin, karpet circle, dan papan jawaban yang digunakan dalam bentuk permainan edukatif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan secara bergiliran mengikuti permainan mencocokkan kartu berdasarkan instruksi yang diperoleh dari spin. Melalui aktivitas tersebut siswa dilibatkan untuk mengamati, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Unsur budaya Melayu diintegrasikan ke dalam isi media pembelajaran melalui materi, gambar, dan contoh-contoh yang disesuaikan dengan budaya Melayu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa.

Tahap evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama penggunaan media CMC berbasis Budaya Melayu. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk menilai keaktifan siswa selama proses

pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran CMC. Kegiatan pembelajaran akan dinilai oleh lima observer menggunakan instrumen observasi berbasis skala likert 1-5. Instrumen observasi difokuskan pada lima indikator keaktifan belajar yang meliputi keaktifan visual, antusiasme dalam belajar, keaktifan dalam kelompok, kemampuan mengemukakan pendapat atau ide, serta konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh berupa angka akan dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tahap pertama adalah menghitung persentase skor pada setiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk memperoleh nilai total, digunakan rumus:

$$\text{Skor Total} = \frac{\text{Persentase skor Setiap Pengamat}}{\text{Jumlah Pengamat}}$$

Untuk mengukur ketercapaian pelaksanaan pengabdian maka digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian keaktifan siswa	
Persentase (%)	Kriteria
81 -100	Sangat Tinggi
61 - 80	Tinggi
41 - 60	Sedang
21 -40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan secara internal oleh tim dosen dan mahasiswa Magister Pendidikan Dasar Universitas Riau. Fokus utama diskusi ini adalah untuk membedah kembali media *Card Match Circle* (CMC) berbasis Budaya Melayu yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya oleh tim peneliti. Tujuan dari FGD internal ini adalah untuk memastikan bahwa seluruh komponen media, mulai dari aspek visual hingga mekanisme permainan, telah siap sepenuhnya sebelum diimplementasikan di lapangan. Tahap ini menjadi krusial sebagai langkah validasi akhir secara mandiri guna menjamin kualitas media yang akan ditawarkan kepada mitra di luar negeri.



Gambar 2. Focus group discussion

Pada forum tersebut, tim secara khusus menimbang fleksibilitas dan kecocokan media CMC untuk diaplikasikan pada sekolah dasar di Malaysia, khususnya di Madrasah At Tanwiriyah. Diskusi ini didasarkan pada rekam jejak media tersebut yang sebelumnya telah diaplikasikan di beberapa sekolah

di Indonesia dan mendapatkan penilaian serta respon yang sangat positif. Tim peneliti menganalisis aspek sosiokultural dan kesamaan akar budaya Melayu antara Indonesia dan Malaysia untuk memastikan bahwa konten kearifan lokal dalam media tetap relevan dan mudah dipahami oleh siswa di Johor. Pertimbangan ini diambil agar media tidak hanya sukses secara teknis, tetapi juga mampu menyatu dengan konteks lingkungan belajar siswa di negara jiran.

Tahap FGD ini juga membahas tentang penyesuaian instrumen observasi keaktifan yang akan digunakan selama proses pengabdian berlangsung. Tim peneliti menyempurnakan indikator-indikator pengamatan untuk merekam sejauh mana siswa di Madrasah At Tanwiriyah merespon media yang telah teruji berhasil di SDN 105 Pekanbaru. Pembagian peran dalam tim pengabdian dipertegas untuk memastikan pengambilan data keaktifan siswa dapat dilakukan secara akurat dan kolaboratif. Dengan berakhirnya FGD internal ini, tim peneliti memiliki landasan teoretis dan praktis yang kuat bahwa media CMC siap untuk didiseminasikan secara internasional. Seluruh perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk memasuki tahap pelaksanaan di Madrasah At Tanwiriyah pada April 2026.

Hasil FGD menunjukkan bahwa media CMC dinilai layak untuk diterapkan pada lingkungan pembelajaran di Madrasah At Tanwiriyah karena memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta latar budaya Melayu yang berkembang di Johor. Pada forum FGD juga menghasilkan kesepakatan untuk mempertahankan unsur-unsur budaya Melayu yang telah terintegrasi dalam media dan menggunakan lima indikator keaktifan belajar sebagai fokus evaluasi kegiatan, yaitu keaktifan visual, antusiasme belajar, keaktifan dalam kelompok, kemampuan mengemukakan pendapat, dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pada tahap berikutnya.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Madrasah At Tanwiriyah dengan mengimplementasikan media CMC berbasis Budaya Melayu secara langsung di kelas. Siswa diperkenalkan dengan komponen media yang terdiri dari kartu bergambar, *spin*, karpet *circle*, serta papan kartu jawaban. Inti dari kegiatan ini adalah melibatkan siswa dalam permainan mencari pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau tantangan tertentu. Proses ini dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menantang bagi siswa sekolah dasar. Implementasi ini mencerminkan karakteristik belajar anak usia SD yang sangat menyukai unsur permainan dan gerakan fisik.



Gambar 3. Pelaksanaan

Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak sangat antusias dalam mencoba dan mempraktikkan penggunaan media CMC. Mereka bergerak aktif dalam kelompok untuk bermain, yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Media ini memberikan pengalaman baru yang menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Guru sebagai fasilitator dibantu oleh tim mahasiswa memastikan setiap siswa terlibat dalam interaksi dua arah. Kehadiran unsur Budaya Melayu dalam setiap kartu juga membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena terasa dekat dengan kehidupan mereka.

Selain menunjukkan antusiasme yang tinggi, siswa juga terlihat aktif berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat, mengamati gambar yang terdapat pada kartu, serta menyampaikan pendapat ketika menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa

media CMC tidak hanya menghadirkan unsur permainan, tetapi juga menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Integrasi budaya Melayu dalam media pembelajaran turut memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Gambar, istilah, dan konteks budaya yang ditampilkan pada kartu membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya Melayu tidak hanya berfungsi sebagai identitas media, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Tahap evaluasi fokus untuk mengukur efektivitas media *Card Match Circle* (CMC) terhadap keaktifan belajar siswa di Madrasah At Tanwiriyyah. Tim peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa untuk menilai sejauh mana antusias mereka terhadap media pembelajaran CMC. Evaluasi juga menyoroti bagaimana siswa mampu menghubungkan nilai-nilai budaya Melayu yang ada di dalam media dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi secara aktif membangun pemahaman baru melalui interaksi fisik dan diskusi antarteman sebaya.



Gambar 4. Evaluasi

Pada gambar 4 di atas menunjukkan kegiatan evaluasi yang dilakukan melalui wawancara kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media CMC. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai tanggapan, pengalaman, serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam kegiatan ini, siswa terlihat aktif memberikan jawaban dan pendapat terkait pembelajaran yang telah berlangsung. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa penggunaan media CMC membantu mereka lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dalam mengungkapkan pengalaman belajar mereka, yang mencerminkan adanya keterlibatan secara emosional dan kognitif selama proses pembelajaran. Melalui wawancara ini, diperoleh gambaran bahwa media CMC tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain wawancara juga dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi oleh observer kegiatan pembelajaran. Berikut ini hasil penilaian observasi keaktifan siswa yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil observasi keaktifan belajar siswa

No	Indikator Keaktifan Belajar	Persentase	Kriteria
1	Keaktifan Visual (Membaca dan mengamati gambar)	79%	Tinggi
2	Antusias dalam belajar	84%	Sangat Tinggi
3	Keaktifan dalam kelompok	77%	Tinggi
4	Mengutarakan pendapat/ ide	79%	Tinggi
5	Konsentrasi siswa saat proses belajar	81%	Sangat Tinggi
Rata-Rata		80%	Tinggi

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa, diperoleh bahwa secara umum tingkat keaktifan siswa berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 80%. Indikator keaktifan visual, yaitu membaca dan mengamati gambar, memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori tinggi. Indikator antusias dalam belajar menunjukkan persentase tertinggi, yaitu 84% dengan kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dan semangat yang baik selama proses pembelajaran. Selanjutnya, keaktifan dalam kelompok memperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori tinggi, yang menandakan bahwa siswa cukup aktif dalam bekerja sama dan berdiskusi. Indikator kemampuan mengutarakan pendapat atau ide juga berada pada kategori tinggi dengan persentase 79%. Sementara itu, konsentrasi siswa saat proses belajar mencapai persentase 81% dengan kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa mampu fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan mampu mendorong keaktifan belajar siswa secara optimal, baik dari aspek visual, partisipasi, maupun konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Perbedaan capaian antarindikator menunjukkan bahwa media CMC memberikan pengaruh yang relatif berbeda pada setiap aspek keaktifan belajar. Antusiasme belajar menjadi indikator dengan capaian tertinggi karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan melibatkan gerakan fisik siswa. Sebaliknya, keaktifan dalam kelompok memperoleh capaian yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan bekerja sama memerlukan proses pembiasaan yang lebih panjang dibandingkan kemampuan siswa untuk menunjukkan minat dan perhatian terhadap pembelajaran. Meskipun demikian, seluruh indikator berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi yang menunjukkan bahwa media CMC mampu mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Temuan ini tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan keaktifan belajar karena kegiatan pengabdian tidak diawali dengan pengukuran kondisi awal siswa. Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa selama penggunaan media CMC siswa memperlihatkan tingkat keaktifan yang tinggi pada berbagai indikator yang diamati.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran CMC berbasis Budaya Melayu mampu meningkatkan keaktifan baik secara fisik, mental dan sosial siswa dengan rata-rata persentase sebesar 80% pada kategori tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningtyas (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang menyenangkan dapat membantu siswa untuk tetap aktif secara fisik dan sosial siswa. Selanjutnya menurut Maisari et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang berhasil dan berkualitas adalah proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Secara pedagogis, media CMC mendorong keaktifan belajar karena menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran. Aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, mengamati gambar, dan menyampaikan jawaban membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan. Keterlibatan tersebut tidak hanya terjadi pada aspek fisik melalui aktivitas permainan, tetapi juga pada aspek mental melalui proses berpikir dan pengambilan keputusan serta aspek sosial melalui kerja sama dan komunikasi antarsiswa, sehingga keaktifan yang muncul selama pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh unsur permainan, tetapi juga oleh kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

Media CMC memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak, berdiskusi, mengamati gambar, serta mengutarakan pendapat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, indikator antusias belajar yang mencapai 84% menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Meida et al. (2021) juga menjelaskan bahwa media *Card Match Circle* efektif menciptakan suasana belajar aktif karena siswa belajar sambil bermain dan bekerja sama dalam kelompok. Kondisi tersebut membuktikan bahwa penggunaan media inovatif dapat mengurangi dominasi pembelajaran teacher-centered dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam kegiatan belajar.

Integrasi nilai Budaya Melayu dalam media CMC juga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran karena materi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Awaluddin (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena materi dikaitkan dengan lingkungan budaya mereka. Penggunaan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu menanamkan nilai karakter dan identitas budaya sejak dini (Ibrahimi, 2025).

Pelaksanaan kegiatan di Johor, Malaysia menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya Melayu memiliki relevansi yang baik pada lingkungan pendidikan yang memiliki akar budaya serumpun. Temuan ini menjadi menarik karena media CMC yang sebelumnya diterapkan pada sekolah dasar di Indonesia juga memperoleh respons positif dari siswa Madrasah At Tanwiriyah. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa nilai-nilai budaya Melayu yang diintegrasikan dalam media dapat diterima dan dipahami oleh siswa pada kedua konteks pendidikan tersebut. Kegiatan ini memberikan gambaran mengenai potensi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya serumpun sebagai bagian dari kolaborasi pendidikan antara Indonesia dan Malaysia.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, media CMC berbasis Budaya Melayu diserahkan kepada pihak madrasah untuk digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media sehingga memiliki kesempatan untuk mengadaptasi penerapannya pada materi lain yang relevan. Keberadaan media yang dapat digunakan secara berulang memberikan peluang bagi sekolah untuk melanjutkan dan mengembangkan praktik pembelajaran aktif yang telah diperkenalkan melalui kegiatan pengabdian ini. Media CMC berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan media Card Match Circle (CMC) berbasis Budaya Melayu mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh tingkat keaktifan belajar pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 80%. Keaktifan tersebut tercermin pada aspek antusiasme belajar, konsentrasi, keaktifan visual, kemampuan mengemukakan pendapat, serta partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok. Kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi mitra berupa tersedianya alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual bagi guru serta menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Integrasi unsur Budaya Melayu dalam media pembelajaran menjadikan materi lebih dekat dengan pengalaman siswa sekaligus memperkuat pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar. Pelaksanaan kegiatan di Madrasah At Tanwiriyah, Johor, Malaysia menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya melayu memiliki potensi untuk diterapkan pada lingkungan pendidikan yang memiliki latar budaya serumpun. Temuan ini menjadi nilai tambah kegiatan karena memperlihatkan peluang pengembangan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal melalui kolaborasi pendidikan lintas negara. Harapannya media CMC berbasis budaya melayu dapat diterapkan pada sekolah lain yang memiliki karakteristik budaya serupa serta dikembangkan lebih lanjut pada berbagai mata pelajaran. Pendampingan lanjutan kepada guru juga diperlukan agar pemanfaatan media dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditama, D. Y., Bella, A., Kamilah, A., & Agustin, N. (2024). Analisis keaktifan belajar siswa melalui model project based learning dalam pembelajaran IPA. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 2(2), 128–134. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v2i2.456>
- Awaluddin, R. (2025). Penerapan model problem based learning (PBL) berbasis kearifan lokal pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X di SMAN 2 Bolo. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(2). 312–321. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1340>

- Benu, A. Y., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPS card match circle dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1). 175-180. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.477>
- Damayanti, N. S., Imaduddin, M., Detagory, W. N., & Darmayanti, V. (2025). A case study: Integration of local wisdom in the implementation of the merdeka curriculum. elementary school. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(2). 165-176. <https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v13i2.31493>
- Hasanah, Z. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1). 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ibrahimi, R. (2025). Peran media ekosistem lokal berbasis kearifan lokal dalam penguatan pendidikan IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2). 87-95. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1245>
- Januardi, A., Superman, S., & Nur, S. (2024). Integrasi nilai-nilai tradisi masyarakat Sambas dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 794-805. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.604>
- Kamal, M., Damopolii, M., & Datunsolang, R. (2025). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dengan pendekatan contextual teaching and learning dalam pembelajaran seni budaya di SDN 8 Kwandang. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 59-67. <https://doi.org/10.30599/vj5tsd54>
- Lamusiah, S. (2026). Kajian kurikulum nasional dalam pembelajaran berbasis TCL (teacher-centered learning) dan SCL (student-centered learning). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43709>
- Lusianti, E. F., Faridah, & Ningsih, D. S. (2024). Peran cerita hikayat hang tuah mewujudkan nilai budaya dan karakter bangsa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v4i2.4214>
- Maisari, D., Junaidi, Fauzan, & Nurhasnah. (2023). Studi tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(4), 139-153. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i4.527>
- Marhadi, H. (2023). *Pengembangan model project based learning berbasis tradisi batobo untuk membangun karakter peduli lingkungan siswa di sekolah dasar*. Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia.
- Marhadi, H., & Erlisnawati. (2017). Nilai karakter dalam budaya pacu jalur pada masyarakat Teluk Kuantan Provinsi Riau. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i1.280>
- Marhadi, H., Erlisnawati, Syafriyafdi, N., Cindy, V., Uyun, K., Syahfrika, E., Septiana, L., Harmadani, P., & Andini, S. (2025). Penggunaan media pembelajaran card match circle berbasis budaya melayu dalam upaya peningkatan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 983-991. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.16706>
- Meida, N., Kosmajadi, E., & Susilo, S. V. (2021). Peran media pembelajaran card match circle terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA "System Thinking Skills Dalam Upaya Transformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0"*, 3(3). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/564>
- Meljawati, & Hasmiza. (2025). Potensi budaya melayu sebagai basis pendidikan karakter di Kabupaten Natuna. *Jurnal Tapak Melayu*, 3(3). 1-9. <https://doi.org/10.56783/tm.v3i01.279>
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran card match circle pada IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Ningtyas, W. S. R. (2024). Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di SD Dumas Surabaya. *WALADA: Journal of Primary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Purba, E. K., & Rahmadi, P. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz pada proses pembelajaran daring. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 1(2). 146-163. <https://doi.org/10.19166/kairos.v1i2.3988>

- Rosalina, Widyaswarani, E., Saputra, F. A., Nurcholis, R. A., & Lutfiana, A. F. (2024). Implementasi contextual teaching learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 30(5).
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Suroso, T., Surachmi, S., & Kanzunnudin, M. (2024). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika dengan model discovery learning pada kelas IX di SMP Negeri 1 Pati. *SABDA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(1). <https://prosiding.umk.ac.id/index.php/sabda/article/view/691>
- Tambunan, K., & Sudrajad. (2025). Exploring the values of local wisdom of the community as a source of social science learning. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 14(4). 2971–2980. <https://doi.org/10.36526/>