

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS X DENGAN MENERAPKAN MODEL MAKE A MATCH

Lili Nur Indah Sari<sup>1)\*</sup>, Afsun Aulia Nirmala<sup>2)</sup>, Dewi Indrawati<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Lili Nur Indah Sari Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>Afsun Aulia Nirmala Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>3</sup>Dewi Indrawati Bidang Studi Bahasa, Jl. Raya Karang Anyar No.17, Pekauman Kulon, Kec. Dukuhturi, Kab. Tegal, Jawa Tengah, 52192 Indonesia.

\*Korespondensi Penulis. E-mail:indahsarinur529@gmail.com, Telp: +6287833395369

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran "*make a match*" terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Negeri 1 Dukuhturi. Penelitian ini melibatkan 36 siswa dan dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode kualitatif. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari 79,66 pada siklus 1 menjadi 84,25 pada siklus 2, yang menunjukkan adanya tren positif pada hasil penelitian. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 69,44% menjadi 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model "*make a match*" efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, masalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia dapat diatasi secara efektif dengan menerapkan model ini.

**Kata kunci:** Model pembelajaran *make a match*, hasil belajar, teks laporan hasil observasi.

### Abstract

*This study aims to evaluate the effect of the "make a match" learning model on Indonesian language learning outcomes, especially on the material of observation report texts in class X of SMK Negeri 1 Dukuhturi. This study involved 36 students and was carried out in two cycles using qualitative methods. The average student score increased significantly from 79.66 in cycle 1 to 84.25 in cycle 2, which indicates a positive trend in the results of the study. The percentage of classical completion also increased from 69.44% to 75%. These results indicate that the "make a match" model is effective in increasing student engagement and improving learning outcomes. Thus, the problem of students' lack of interest in learning Indonesian can be overcome effectively by implementing this model.*

**Keywords:** *Make a match learning model, learning outcomes, observation report text.*

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan sejumlah langkah yang harus ditempuh siswa agar dapat berbicara dengan fasih. Pembelajaran bahasa bertujuan untuk meningkatkan kompetensi komunikatif dalam keempat ranah bahasa: lisan, tertulis, menyimak, dan membaca. Abidin (2012: 82) berpendapat bahwa untuk mempelajari suatu bahasa, seseorang memerlukan akses ke berbagai stimulus berkualitas tinggi yang dapat memunculkan respons yang tepat. Baik materi pelajaran maupun pendekatan pedagogis yang digunakan untuk mengajarkan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua mungkin memerlukan beberapa penyesuaian. Menurut Rivers (1987), untuk mendorong perkembangan pembelajaran bahasa yang optimal, harus ada interaksi yang memadai antara guru dan siswa.

Salah satu sumber untuk mempelajari bahasa Indonesia adalah teks laporan hasil observasi (LHO). Laporan hasil observasi (LHO) adalah dokumen yang merinci temuan dari suatu penyelidikan dan menyajikannya sebagai fakta, bukan penilaian subjektif penulis. Teks yang memuat fakta tentang sesuatu yang telah diamati dikenal sebagai laporan observasi, dan laporan ini bersifat objektif dalam arti mencerminkan kondisi sebenarnya dari objek yang diteliti.

Dalam beberapa sekolah, siswa menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan karena pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai ciri yaitu bacaan yang panjang, apalagi ketika siswa menerima mata pelajaran bahasa Indonesia di jam siang yang membuat siswa semakin bosan dan merasa sudah cape jika harus disuruh membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal itu menjadi tantangan bagi guru dalam mengajar. Guru perlu menguasai strategi yang efektif untuk mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap penguasaan bahasa Indonesia.

Ketidaktertarikan siswa dalam membaca dan mempelajari bahasa, serta ketidaksiapan mereka untuk mengikuti kelas sore dalam bahasa Indonesia (karena kelelahan), merupakan akar penyebab dari masalah tersebut. Akibatnya, siswa akan gagal mencapai tujuan pembelajaran jika guru tidak merencanakan pelajaran dengan baik. Selain itu, guru dan siswa juga tidak akan memperoleh hasil terbaik dalam pembelajaran terkait hal apa yang dipelajari.

Sudjana (2010) berpendapat bahwa perubahan perilaku merupakan bentuk paling dasar dari capaian pembelajaran siswa. Aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik merupakan bagian dari perilaku sebagai hasil pembelajaran. Berdasarkan pengetahuan ini, masuk akal untuk berasumsi bahwa mengevaluasi kemajuan siswa setelah pelajaran merupakan tujuan utama dalam mendefinisikan capaian pembelajaran.

Kerja sama antara pasangan pelajar dimodelkan dengan model *make a match*. Model pembelajaran *make a match* adalah model yang menggunakan permainan kartu berpasangan untuk meminta siswa memecahkan pertanyaan konsep (Komalasari, 2017, hlm. 85). Model pembelajaran *make a match* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pendidikan mereka sendiri dengan menciptakan lingkungan di mana mereka semua diharapkan untuk bekerja sama dalam kelompok dan mengambil tanggung jawab pribadi dan kolektif atas tindakan mereka.

Penelitian tentang hasil belajar siswa sebelumnya sudah banyak dilakukan peneliti terdahulu. Menelaah literatur tentang isu-isu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan memanfaatkan penelitian sebelumnya sebagai referensi. Wawasan atau referensi dari penelitian sebelumnya tentang topik yang akan dipelajari sangat

membantu bagi penelitian ini. Peneliti juga dapat membandingkan dan menganalisis persamaan hasil penelitian satu dengan peneliti lain.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Sri Sulistyarini (2020) dalam jurnal *widyasari-press.com* dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Teks Fungsional Melalui *Make A Match* Bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Batuwarno pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020”. Sri Sulistyarini menemukan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,44 menjadi 69,99 pada siklus 1 dan 74,14 pada siklus 2. Ketuntasan klasikal meningkat dari 58,62% menjadi 72,41% dan 86,21% pada siklus 1 dan 2. Siklus II memenuhi indikator kinerja dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal 68 dan 85%. Meningkatkan hasil belajar dengan model *make a match*, penelitian ini sebanding dengan Sri Sulistyarini (2020). Perbedaan utamanya adalah penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa SMK kelas X, sedangkan Sri Sulistyarini (2020) meneliti mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa SMP kelas VIII.

Berdasarkan masalah tersebut, mendorong penulis untuk melakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi (LHO) dengan menggunakan model *Make a match*.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong Lexy J (dalam Sari, 2022:24) metode kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fakta yang dilakukan bagi subjek pengkajian. Metode kualitatif dipilih karena kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan berbagai hal yang benar-benar ada atau nyata. Dalam penelitian ini, metode kualitatif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi.

### **Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices***

Pelaksanaan *best practices* bertempat di SMK Negeri 1 Dukuhturi di kelas X DKV 2 dengan pelaksanaan selama 2 siklus pembelajaran bahasa Indonesia, dari tanggal 5 sampai dengan 20 Agustus 2024.

### **Target/Subjek *best practices***

Target/subjek *best practices* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X DKV 2, SMK Negeri 1 Dukuhturi. Peserta didik kelas X DKV 2 berjumlah 36 anak, terdiri dari 30 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

### **Prosedur**

*Best practices* dilakukan dengan menggunakan game pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan sambil belajar. Diawal pembelajaran peserta didik akan menerima materi teks laporan hasil observasi pada sub materi kaidah kebahasaan. Selanjutnya peserta didik akan mulai berkelompok dengan kelompok yang sudah dibagikan. Setelah itu, pendidik akan menjelaskan cara bermain game mencari pasangan tersebut. Selanjutnya untuk data akan diperoleh berdasarkan hasil game pembelajaran yang telah dilakukan.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan observasi yaitu observasi pada saat pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan selama pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi. Peneliti akan mencatat interaksi peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan hasil akhir dari game pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data kontekstual mengenai implementasi game pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran di kelas.

#### Rumus menghitung nilai rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

#### Keterangan :

$\sum x$  = Jumlah nilai yang diperoleh siswa

$\sum n$  = Jumlah siswa

M = Rata-rata kelas

#### Rumus menghitung presentase ketuntasan

$$NK = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

#### Keterangan :

NK = Nilai ketuntasan

**Table 1. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
65% - 79%	Cukup
55% - 64%	kurang
0 - 55%	Gagal

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring dengan meningkatnya proporsi siswa yang menyelesaikan setiap ujian akhir dalam siklus pembelajaran, jelaslah bahwa siswa meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Setelah dua siklus penelitian, peneliti menemukan bahwa, pada siklus pertama, 25 siswa (69,44%) memperoleh nilai kelas 79,66. Siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 84,25, dengan 27 siswa (75%) berhasil mencapai nilai tuntas. Tabel berikut menunjukkan tingkat peningkatan untuk setiap siklus.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1**

Hasil Belajar	Nilai
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	80
Nilai Rata-rata	79,66
Presentase Ketuntasan	69,44%

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus 2**

Hasil Belajar	Nilai
Nilai Terendah	72
Nilai Tertinggi	94
Nilai Rata-rata	84,25
Presentase Ketuntasan	75%

Telah terjadi peningkatan yang nyata dalam hasil belajar, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,66 pada siklus 1 menjadi 84,25 pada siklus 2. Selain itu, dari siklus 1 ke siklus 2, persentase penyelesaian klasikal meningkat dari 69,44% menjadi 75%. Peningkatan kualitas pengajaran menghasilkan hasil yang lebih baik di kelas. Sebagai bagian dari model pembelajaran *make a match* siswa dapat bekerja sama di bawah bimbingan teman sejawat mereka. Karena model ini menggabungkan aspek permainan, kompetisi, dan penghargaan, model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik di kelas dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Mayoritas peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat belajar menggunakan permainan, serta keterlibatan yang baik dalam kelompok. Namun, beberapa siswa kurang menikmati pembelajaran berbasis permainan karena jam pelajaran bahasa Indonesia di kelas X DKV 2 dimulai menjelang jam pulang, membuat mereka merasa lelah. Meski begitu, banyak siswa merasa senang dengan adanya permainan dalam pembelajaran, karena hal ini membantu mereka tetap terjaga dan memahami materi dengan baik.

#### **4. SIMPULAN**

Hasil penelitian dan pembahasan menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas X DKV 2 dapat memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks laporan hasil observasi. Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,66 pada siklus I menjadi 84,25 pada siklus II. Dan dari 69,44% pada siklus 1 menjadi 75% pada siklus 2, persentase ketuntasan klasikal juga meningkat. Dengan diintegrasikannya model ini ke dalam konten teks laporan hasil observasi, siswa juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2002). Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasa. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3 No. 1 September 2020. Retrieved from <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Djarajah. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Tentang Kemampuan Membaca Menggunakan Meode Make A Match Siswa Kelas IV MI Ma'arif Sangon Kulon Progo Tahun Pelajaran 2021/2022. *PEDIR: Journal Elmentary Education*. Vol. 2. No.1, Mei 2022 | Hal 50-65. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2948358>
- Moleong, L. J. (2004). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Riyanto, Budi. (2023). Model Pembelajaran Make A Match dan Langkah-langkahnya. *Radar Edukasi*. 21 September 2024. Retrieved from [https://radaredukasi.com/2023/02/05/model-pembelajaran-make\\_a\\_match-dan-langkah-langkahnya/](https://radaredukasi.com/2023/02/05/model-pembelajaran-make_a_match-dan-langkah-langkahnya/)
- Sulistyarini, Sri. (2020). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Teks Fungsional Melalui Make A Match Bagi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Batuwarno pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. Widyasari-press.com. Retrieved from <https://shorturl.at/WoueQ>