

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR EXPRESSION DENGAN  
PENGUNAAN *COOPERATIVE LEARNING MAKE A MATCH* PADA SISWA SMA  
NEGERI 1 TEGALOMBO**

**MARJIAH**

SMAN 1 Tegalombo

e-mail: [Marjiahsmanta1@gmail.com](mailto:Marjiahsmanta1@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penulisan tinjauan ilmiah ini adalah untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative Learning Make A Match* dalam upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas XI SMAN 1 Tegalombo. Dari hasil kajian, dengan pembelajaran yang menyenangkan, seperti metode *Make A Match*, siswa merasa senang dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena *Make A Match* merupakan pembelajaran dengan permainan, dimana siswa diminta menemukan pasangan kartu soal atau kartu jawaban. Permainan dengan kartu soal-jawab ini meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Kelebihan dari *Make A Match* ini antara lain mampu menjadi teknik *review* pengetahuan siswa yang efektif, karena waktu yang digunakan lebih singkat dan efisien. Selain itu, suasana gembira di antara siswa tumbuh, kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis dan muncul dinamika gotong royong yang merata pada seluruh siswa. Kekurangan dari model ini antara lain guru harus menyediakan kartu soal-jawab, dan perlu mengatur permainan agar tetap suasana pembelajaran tetap tertib dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Cooperative Learning Make A Match*, Minat dan Hasil Belajar, Bahasa Inggris

**ABSTRACT**

The purpose of writing this scientific review is to describe the implementation of learning using Cooperative Learning Make A Match in an effort to increase interest in learning English in class XI students at SMAN 1 Tegalombo. From the results of the study, with fun learning, such as the Make A Match method, students feel happy and enthusiastic about learning. This is because Make A Match is a learning game, where students are asked to find pairs of question cards or answer cards. This game with question and answer cards increases students' interest in learning English. The advantages of Make A Match include being able to be an effective technique for reviewing student knowledge, because the time used is shorter and more efficient. Apart from that, a happy atmosphere among students grows, cooperation between students is realized dynamically and a dynamic of mutual cooperation emerges that is evenly distributed among all students. The disadvantages of this model include the teacher having to provide question and answer cards, and needing to organize the game so that the learning atmosphere remains orderly and in accordance with the learning steps.

**Keywords:** Cooperative Learning Make A Match, Interests and Learning Outcomes, English

**PENDAHULUAN**

Keberhasilan pembelajaran, bergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat, dapat menciptakan suasana kondusif bagi siswa, dimana proses belajar menjadi berkualitas sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran yang tidak tepat, kurang efektif dan efisien, menyebabkan pembelajaran aspek kognitif, afektif serta psikomotorik tidak seimbang. Selain itu, pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berhasil dalam belajar. Kesalahan menggunakan

metode dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Dampak yang lain adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran (Djamarah, 2013).

Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengantisipasi kelemahan metode konvensional adalah *Cooperative Learning Make A Match* atau pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran dengan unsur permainan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, sehingga siswa merasa gembira, aktif dan penuh semangat dalam belajar. Selain itu, *Make A Match* dirancang untuk menciptakan kerjasama antar siswa agar suasana pembelajaran di kelas menarik dan bisa menciptakan suasana kelas yang hidup (Isjoni, 2013).

Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP), dimana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Peranan guru di kelas sangat penting. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis melakukan kajian ilmiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Tegalombo dengan menerapkan *Cooperative Learning Make A Match* pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Hal ini dilakukan karena berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI SMAN 1 Negeri Tegalombo belum memberikan hasil yang maksimal. Metode klasikal yang selama ini diterapkan oleh guru, kurang mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan guru, membuat motivasi siswa cenderung rendah. Suasana pembelajaran di kelas juga cenderung berpusat pada guru, siswa hanya mendengar, mencatat dan sering tidak mendapat kesempatan bertanya atau meminta guru mengulangi apa yang diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang berhasil terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Mereka mengaku merasa kesulitan dengan materinya dan tidak menyukai pelajarannya.

Dari hasil wawancara informal dengan siswa kelas XI, peneliti menemukan bahwa siswa umumnya merasa kesulitan karena harus menghafal kata-kata asing. Model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dianggap tepat karena model ini menggunakan permainan sehingga diharapkan dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Rusman (2011: 223) bahwa model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif dan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Belajar adalah sebuah proses yang membawa perubahan signifikan pada individu yang terlibat dalamnya. Perubahan ini melampaui sekadar peningkatan dalam jumlah pengetahuan yang dimiliki oleh individu, meskipun peningkatan tersebut tetap menjadi salah satu aspek yang penting. Perubahan dalam konteks belajar mencakup sejumlah dimensi yang jauh lebih luas. Secara keseluruhan, belajar adalah proses yang sangat komprehensif yang membentuk hampir setiap aspek dari kehidupan individu. Hal ini mencerminkan evolusi dan perkembangan berkelanjutan dalam aspek-aspek yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, dan penyesuaian diri individu. (Nasution, 2012).

## METODE PELAKSANAAN

Prosedur *best practice* ini identifikasi masalah dalam pembelajaran Expression yang mencakup rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Merumuskan tujuan yang spesifik, seperti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Expression. Merancang rencana tindakan yang mencakup implementasi metode *Cooperative Learning Make a Match* dalam

pembelajaran Expression. Mengimplementasikan metode Cooperative Learning Make a Match dalam proses pembelajaran Expression. Proses pembelajaran akan diawasi dan difasilitasi oleh peneliti.

Mengumpulkan data sebelum dan setelah implementasi metode Cooperative Learning Make a Match. Data minat belajar dapat diperoleh melalui kuesioner, sedangkan data hasil belajar dapat diperoleh melalui tes tertulis. Menganalisis data minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah intervensi menggunakan teknik statistik yang sesuai. Mengevaluasi efektivitas metode Cooperative Learning Make a Match dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Expression. Merefleksikan pengalaman selama proses penelitian dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil kajian hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Tegalombo terhadap pembelajaran Bahasa Inggris melalui indikator hasil belajar, diperoleh hasil angket sebagaimana yang ditampilkan melalui Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris**

No	Indikator Minat Siswa	Skor (Persentase)	
		Pembelajaran Klasikal	Pembelajaran Kooperatif <i>Make A Match</i>
1	Kesiapan memulai pelajaran	50	75
2	Pengerjaan tugas rumah	60	95
3	Perhatian selama pelajaran	40	100
4	Interaksi dengan guru	40	85
5	Mengemukakan pertanyaan kepada guru	20	95
6	Kesediaan menerima tugas dan respon siswa	50	100
7	Terlibat aktif dalam kelompok	0	90
8	Kerja sama dalam kelompok	0	95
9	Kemauan untuk membaca referensi	50	95
10	Kehadiran	90	100
Rata-rata		40	93

Dari Tabel 1 tampak bahwa ada perbedaan angket hasil belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran secara klasikal/ceramah dengan siswa yang belajar dengan model kooperatif *Make A Match*. Skor rata-rata indikator hasil belajar siswa yang belajar klasikal adalah 40, sedangkan skor indikator hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif *Make A Match* mencapai 93%.

### Pembahasan

Selama ini, pembelajaran di kelas XI di SMA Negeri 1 Tegalombo telah berlangsung secara klasikal dengan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini adalah salah satu metode pembelajaran tradisional yang umumnya digunakan dalam banyak institusi pendidikan. Metode ceramah lebih menekankan pada penyampaian informasi dari guru ke siswa secara satu arah.

Guru sebagai sumber utama pengetahuan berbicara dan menjelaskan materi pelajaran, sedangkan siswa secara pasif mendengarkan.

Dalam konteks tertentu, seperti pembentukan sikap atau saat menghadapi materi pelajaran yang sangat sulit atau tidak terdapat dalam buku pelajaran, metode ceramah memang memiliki keunggulan. Namun, penggunaan metode ini secara berlebihan dapat memiliki dampak negatif. Salah satu dampaknya adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih sering menjadi pendengar pasif daripada peserta aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan kritis dan analitis siswa serta membatasi kreativitas mereka dalam memahami materi pelajaran.

Oleh karena itu, perlu adanya variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini akan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menginspirasi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka. Salah satu metode yang akan diperkenalkan dalam penelitian ini adalah Cooperative Learning Make a Match, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Expression. Metode ini menekankan kolaborasi antara siswa, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial mereka selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Make A Match* ini diterapkan untuk mereview pengetahuan yang telah diberikan sebelumnya. Dengan menggunakan permainan yaitu menemukan pasangan kartu soal atau kartu jawaban, siswa akan aktif dan sepenuhnya terlibat dalam proses berpikir. Pada penerapannya, diperoleh beberapa temuan yaitu bahwa metode ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain itu keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Dari hasil kajian, metode Cooperative Learning Make a Match (CLMM) telah terbukti memiliki berbagai kelebihan yang signifikan dalam konteks pembelajaran di kelas XI. Pertama-tama, metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang merangsang pemikiran mereka. Hal ini membawa suasana pembelajaran yang segar dan memotivasi siswa untuk hadir di kelas dengan semangat.

Selain itu, penggunaan CLMM membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Dengan elemen permainan dan tantangan yang ada dalam metode ini, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Mereka lebih terlibat dalam proses belajar karena ada unsur kompetisi yang sehat di dalamnya. Selanjutnya, hasil kajian menunjukkan bahwa CLMM mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan fokus pada kolaborasi dan interaksi antar siswa, metode ini membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah bersama-sama. Hasilnya, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang mencolok.

Selama penerapan CLMM, suasana belajar di kelas juga menjadi lebih gembira. Siswa merasa lebih senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya dapat mengurangi tingkat stres dalam belajar. Semangat dan antusiasme siswa pun terpancar dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, metode ini mendorong terbentuknya kerjasama yang dinamis antar siswa. Mereka belajar untuk saling bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, yang merupakan keterampilan penting di dunia nyata. Gotong royong dan kebersamaan dalam kelompok belajar menjadi hal yang biasa terjadi.

Dalam keseluruhan konteks pembelajaran, CLMM telah membawa banyak perubahan positif. Keaktifan siswa dalam proses belajar meningkat, minat mereka terhadap materi pelajaran menjadi lebih tinggi, dan kerjasama tim terjalin secara harmonis. Namun, tentu saja, Copyright (c) 2023 LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

metode ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki dalam implementasinya.

Meskipun metode pembelajaran kooperatif Make A Match (MAM) memiliki berbagai kelebihan, tidak dapat diabaikan bahwa metode ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu menjadi perhatian. Pertama, penggunaan MAM memerlukan bimbingan dan pengawasan guru yang lebih intensif dalam melaksanakannya. Guru perlu memastikan bahwa siswa benar-benar memahami aturan dan tujuan dari permainan kartu ini. Dalam beberapa kasus, diperlukan waktu tambahan untuk menjelaskan prosedur dan aturan permainan kepada siswa.

Selanjutnya, pengelolaan waktu dalam pembelajaran kooperatif Make A Match cenderung kurang efektif. Terkadang, siswa terlalu asyik bermain-main dengan kartu-kartu yang digunakan dalam metode ini, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk pembelajaran menjadi terbuang percuma. Guru harus memastikan bahwa permainan ini tetap fokus pada pembelajaran yang diinginkan dan tidak berubah menjadi hiburan semata.

Selain itu, guru perlu mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban untuk setiap materi pembelajaran. Hal ini memerlukan persiapan tambahan dan waktu untuk menciptakan materi tersebut. Guru juga perlu memastikan bahwa kartu-kartu tersebut tersedia dalam jumlah yang cukup untuk seluruh siswa.

Terakhir, dalam kelas dengan jumlah siswa lebih dari 30 orang, implementasi MAM dapat menjadi sulit dan mengganggu. Suasana kelas dapat menjadi ramai dan tak terkendali jika tidak diatur dengan bijaksana. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu membuat komitmen dengan siswa sebelum permainan kartu dilaksanakan, sehingga semua siswa memahami aturan dan tata tertib yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun MAM memiliki beberapa kelemahan, dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, kelebihannya yang signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dapat mengatasi hambatan-hambatan ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Cooperative Learning Make A Match (CLMM) dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI SMAN 1 Tegalombo membawa beragam manfaat yang signifikan. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh metode ini telah membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara positif. Pertama, CLMM mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya, metode ini menjadikan materi Bahasa Inggris yang disampaikan lebih menarik bagi siswa. Dengan elemen permainan dan tantangan yang ada dalam CLMM, siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asril, Z. 2012. *Micro Teaching : Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar.Evaluasi Pendidikan Edisi ke 2*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Djamarah, S.B. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia
- Hamzah B.U. dan Nurdin, M,. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah B.U. dan Satria, K,. 2014. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Huda, M. 2013. *Model- model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Copyright (c) 2023 LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kunadar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Manshur, F. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pidarta, M. 2013. *Landasan Pendidikan: Stimulasi Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.