

**PENGUNAAN MAKE A MATCH SEBAGAI MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS BERITA DI KELAS XI SMKN 1
MOJOKERTO**

Sefira Amelia Rosadha¹, Sofi Ullanuha Cahyani², Taswirul Afkar³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit, Indonesia

[¹sefirarosadha@gmail.com](mailto:sefirarosadha@gmail.com), [²ulanuhasofi@gmail.com](mailto:ulanuhasofi@gmail.com), [³taswirulafkar@unim.ac.id](mailto:taswirulafkar@unim.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran Make a Match sebagai media evaluasi pada materi teks berita di kelas XI SMKN 1 Mojokerto. Metode Make a Match melibatkan siswa mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dalam suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, minat belajar, serta kerja sama tim. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar kelompok siswa berhasil menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar. Respon siswa menunjukkan bahwa metode ini menyenangkan dan membantu memahami materi lebih baik. Meskipun demikian, keterbatasan waktu pelaksanaan dan kebutuhan penyesuaian tingkat kesulitan menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk optimalisasi penerapan metode ini.

Kata Kunci: Make a Match, Evaluasi Pembelajaran, Teks Berita, Pemahaman Siswa, Pembelajaran Interaktif

Abstract

This research aims to evaluate the effectiveness of the Make a Match learning method as an evaluation medium for news text material in class XI SMKN 1 Mojokerto. The Make a Match method involves students matching question and answer cards in an interactive and collaborative learning atmosphere. The research results show that this method increases students' understanding of the material, interest in learning, and teamwork. Based on the data obtained, most groups of students succeeded in answering most of the questions correctly. Student responses show that this method is fun and helps understand the material better. However, limited implementation time and the need to adjust the level of difficulty are challenges that need to be overcome to optimize the application of this method.

Keywords: *Make a Match, Learning Evaluation, News Text, Student Understanding, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Menurut Rusman (2018, hlm. 223) Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sementara itu, menurut Komalasari (2017, hlm. 85) model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Pendapat ini tentunya masih senada pendapat Rusman namun langsung mengerucut pada teknis pelaksanaannya.

Dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan bagian penting untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi yang efektif dapat membantu guru memahami keberhasilan siswa dalam menguasai materi dan mengidentifikasi kendala yang dihadapi (Arikunto, 2013). Namun, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi ketika menghadapi metode evaluasi konvensional seperti tes tertulis yang monoton (Mulyasa, 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media evaluasi yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa saling mencari pasangan kartu yang sesuai dengan soal dan jawaban. Teknik ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui interaksi aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami teks berita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun manfaat dari penelitian ini Bagi Siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi teks berita. Kemudian bagi guru yaitu untuk memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

KAJIAN TEORI

Penggunaan *Make a Match* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Materi Teks

Berita di Kelas Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran Make a Match merupakan strategi yang mengedepankan interaksi aktif antara siswa melalui permainan kartu. Dalam konteks pembelajaran teks berita, model ini dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap struktur, kaidah kebahasaan, dan isi berita. Menurut Rusman (2018), model ini termasuk dalam kategori pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berkolaborasi dan belajar.

Konsep Model Make a Match

Model Make a Match melibatkan siswa dalam mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait teks berita. Proses ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Komalasari (2010) menekankan bahwa model ini mendorong siswa untuk aktif mencari jawaban dari pertanyaan konsep melalui permainan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Kelebihan model pembelajaran Make a Match

Kelebihan model pembelajaran Make a Match adalah siswa menemukan pasangan saat mempelajari konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa lebih aktif, bekerja di semua mata pelajaran dan di semua jenjang pendidikan, kerjasama antar siswa lebih dinamis, dan suasana lebih bersahabat.

Selain itu, menurut Mulyatiningsih (2014, p. 224), model pembelajaran Make-a-Match mempunyai keunggulan sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disajikan lebih menarik bagi siswa.
3. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menyelesaikan studinya.
4. Kolaborasi antar siswa akan terwujud.

Kekurangan model pembelajaran make a match

1. Persiapan guru perlu lebih canggih terutama dari segi alat dan bahan kegiatan.
2. Siswa terlebih dahulu harus dibimbing dalam melakukan kegiatan.
3. Beberapa siswa ikut serta dalam pelaksanaannya.

4. Kamu harus menguasai kelas dengan baik.
5. Terdapat resiko kebingungan pada kelas yang jumlah siswanya banyak

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan jenis penelitian yg dipilih adalah penelitian deskriptif. Metode penelitian kualitatif disebut metode penelitian ilmiah. Data kualitatif yang digunakan peneliti yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media make a match pada materi teks berita di kelas XI SMK Negeri 1 Mojokerto. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Mojokerto yang dipilih secara purposif (berdasarkan pertimbangan tertentu). Jumlah siswa yang terlibat adalah 33 orang.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang ilmiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk melihat permasalahan awal, yaitu perencanaan pembelajaran memahami teks berita, hal ini dilakukan dengan melihat hasil dokumentasi (hasil observasi). Hasil observasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Pengolahan data dilakukan dalam beberapa tahapan. Pertama, mengumpulkan data dengan cara mengamati dan merekam proses pembelajaran di kelas. Data hasil observasi ini selanjutnya diklasifikasikan dan dianalisis sesuai kelompok kelompoknya, Kedua mengumpulkan data-data dokumentasi untuk melihat persiapan dan perencanaan guru sebelum proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Make a Match adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Lorna Curran, yang menekankan pentingnya pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Curran, 1994). Prinsip Dasar Make a Match adalah model pembelajaran di mana siswa diminta untuk mencocokkan dua set kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Aktivitas ini biasanya dilakukan dalam kelompok kecil atau berpasangan sehingga dapat meningkatkan interaksi antarsiswa. Model ini dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa, matematika, hingga ilmu sosial (Huda, 2014).

Keunggulan Make a Match yaitu untuk meningkatkan Minat Belajar siswa, Permainan

ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Mulyasa, 2017). Kemudian Mendorong Kolaborasi Interaksi antarsiswa selama pencocokan kartu membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama. Dan Mempermudah Pemahaman Materi dengan menggunakan permainan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep karena kegiatan melibatkan aspek visual dan kinestetik (Huda, 2014).

Metode *Make a Match* cukup efektif untuk dijadikan sebagai media evaluasi karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas mencocokkan slip soal dan slip jawaban memadukan aspek kognitif dan psikomotorik, sehingga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Hasil dari game *make a match* ini siswa menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi teks berita. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Hal ini mendukung teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan metode *Make a Match* sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks berita di kelas XI Tsm 1 di SMKN 1 Mojokerto. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 33 siswa kelas XI Tsm 1 hampir semua bisa mengerjakan game *make a match*, yang bertujuan untuk melihat seberapa pahamnya siswa kelas XI Tsm 1 pada materi teks berita yang telah di bahas.

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa terlihat antusias mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif, karena game *make a match* ini dilakukan dengan berkelompok namun ada beberapa siswa yang terlihat kurang faham dengan materi teks berita.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Tsm 1 di sekolah SMK Negeri 1 Mojokerto. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah menyiapkan media yang dibutuhkan untuk game *make a match* yaitu :

1. Kertas HVS berwarna
2. 10 kartu yang berisi soal
3. 10 kartu yang berisi jawaban
4. lem

Kemudian sebelum memulai game evaluasi pembelajaran ini peneliti memberikan salam pembuka pada siswa lalu menjelaskan sedikit mengenai game evaluasi pembelajaran *make a*

match dan peneliti mulai mengajak siswa kelas XI Tsm 1 untuk mengulas sedikit tentang materi teks berita yang telah mereka pelajari, setelah dirasa cukup untuk pengulasan materi tersebut siswa menutup buku pelajaran Bahasa Indonesia kemudian diarahkan untuk membentuk kelompok yang berisi 4 orang dalam 1 kelompok. Kemudian setiap kelompok diberikan 1 kertas HVS berwarna, 10 kartu soal dan 10 kartu jawaban lalu mereka mulai mengerjakan game evaluasi pembelajaran *make a match* dengan waktu kurang lebih 30 menit.

Langkah-langkah model pembelajaran make a match :

Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, setiap langkah harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kolaboratif. Menurut Rusman (2018, p. 203), langkah-langkah dalam model pembelajaran “Make a Match” adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review. Satu bagian adalah kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban. Kartu-kartu ini hendaknya dirancang untuk menarik perhatian siswa. Jika materi Anda mengacu pada gambar, diagram, atau skema, harap jelaskan.
2. Setiap siswa akan menerima sebuah kartu. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok memegang kartu tanya dan satu kelompok lagi memegang kartu jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban/pertanyaan pada kartu yang dimilikinya. Anda dapat mendiskusikannya dengan anggota kelompok pemegang kartu Anda yang lain atau mencarinya di buku, internet, peta, bola dunia, kamus, catatan, atau sumber pembelajaran lain yang digunakan pada saat itu. Berikan setiap orang kesempatan untuk memikirkan pertanyaan dan jawabannya.
4. Setelah masalah terselesaikan, peserta mencari pasangan satu sama lain. Untuk menghindari kebingungan, Anda dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca pertanyaan secara individu dan kemudian mencari pasangannya masing-masing, dan mereka juga dapat mencari secara bergantian. Misalnya, jika ada 10 pertanyaan, waktu pencarian akan diberi skor 10 hingga 1. 10 poin bagi siswa yang menemukan pasangan pada menit pertama, 9 poin bagi siswa yang menemukan pasangan pada 2 menit pertama, dan seterusnya pada 10 menit terakhir. Alternatifnya, semua peserta yang menemukan mitra dapat menerima peringkat 1.

5. Siswa atau anggota kelompok yang mencapai hasil sesuai batas waktu dan mencapai jumlah maksimal pasangan kartu yang benar akan memperoleh poin.
6. Setelah putaran, kartu dikocok kembali atau ditukar antar anggota kelompok, dan setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Ulangi hal tersebut hingga waktu pembelajaran selesai. Mari kita ucapkan terima kasih kepada para juara agar kita bisa lebih baik lagi di lain waktu. Memotivasi mereka yang belum sukses.
8. Menarik kesimpulan. Jika sudah selesai, buatlah kesimpulan bersama.

Berdasarkan hasil penelitian, ada 8 kelompok yang berisi 4 orang dan 1 kelompok berisi 5 orang siswa.

1. kelompok 1 memiliki 8 jawaban yang tepat dan 2 jawaban yang kurang tepat
2. kelompok 2 memiliki 8 jawaban yang tepat dan 2 jawaban yang kurang tepat
3. kelompok 3 memiliki 7 jawaban yang tepat dan 3 jawaban yang kurang tepat
4. kelompok 4 memiliki 6 jawaban yang tepat dan 4 jawaban yang kurang tepat
5. kelompok 5 memiliki 10 jawaban yang tepat
6. kelompok 6 memiliki 10 jawaban yang tepat
7. kelompok 7 memiliki 10 jawaban yang tepat
8. kelompok 8 memiliki 7 jawaban yang tepat dan 3 jawaban yang kurang tepat

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI Tsm 1

Pertanyaan : Apakah game make a match cukup membantu kamu memahami materi dengan lebih baik?

Jawaban: Iya menurut saya game "Make a Match" dapat membantu saya untuk memahami materi dengan lebih baik.

Pertanyaan : Bagaimana kesan kamu setelah bermain game make a match untuk mengevaluasi pembelajaran teks berita?

Jawaban : Menurut saya game make a match ini cukup menyenangkan dan setelah bermain game ini saya jadi tidak mudah lupa dengan materi yang sudah saya pelajari.

Pertanyaan : Apa saran kamu agar permainan ini lebih baik?

Jawaban: Menurut saya mungkin bisa untuk level kesulitannya dapat disesuaikan, waktu permainan dapat di atur, mungkin hal ini akan berefek pada seberapa baik kita

bermain dan seberapa besar tingkat kenyamanan bermain kita.

Terlihat dari bentuk respon siswa bahwa metode Make a Match menyenangkan dan membantu mereka memahami materi teks berita dengan lebih mudah. Akan tetapi ada Kendala yaitu keterbatasan waktu pelaksanaan karena proses mencocokkan kartu membutuhkan waktu lebih lama daripada metode evaluasi konvensional. Selain itu, beberapa siswa yang memiliki gaya belajar visual merasa kurang maksimal karena metode ini lebih mengutamakan aktivitas fisik.

Contoh Kartu dan Daftar Pertanyaan berserta jawaban yang digunakan dalam game *Make a Match*.



KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran Make a Match sebagai media evaluasi pada materi teks berita di kelas XI SMKN 1 Mojokerto. Metode Make a Match melibatkan siswa dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara kolaboratif, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, minat belajar, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok. Dari 33 siswa yang terlibat, sebagian besar menunjukkan keberhasilan dalam menjawab pertanyaan dengan benar, meskipun terdapat beberapa siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi.

Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan kartu berisi soal serta jawaban untuk dicocokkan dalam waktu tertentu. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kolaborasi siswa. Berdasarkan observasi, sebagian besar kelompok mampu menjawab pertanyaan dengan tingkat akurasi tinggi, meskipun kendala waktu pelaksanaan dan kebutuhan penyesuaian tingkat kesulitan tetap menjadi tantangan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa metode ini menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi teks berita. Namun, beberapa siswa menyarankan perbaikan dalam pengaturan waktu dan tingkat kesulitan agar metode ini lebih optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa metode Make a Match merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi, meskipun memerlukan penyempurnaan untuk menghadapi tantangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Curran, L. (1994). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. New York: Random House.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran: Berbicara Profesionalisme Guru . Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan . Jakarta: Grup Media Kencana Prenada.
- Slavin, RE (1995). Pembelajaran Kooperatif: Teori, Penelitian, dan Praktik . Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyanto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif . Surakarta: UNS Pers.
- Komalasari, Kokom. (2017). Pembelajaran kontekstual: konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada.