



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Fien Pongpalilu¹, Mahfuddin², Syahrudin Mahmud³, Arianty Dwi Astuti Arsyad⁴

^{1) 2) 3)} Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muslim Maros

⁴⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muslim Maros

¹⁾ fienp67@gmail.com

²⁾ mahfuddin@umma.ac.id

³⁾ syahrudinmahmud@umma.ac.id

⁴⁾ ariantydwiastuti40@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki latar belakang yang berbeda, dan mendorong terciptanya kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan komunikasi, interaksi edukatif dua arah dan banyak arah. *Make a match* (mencari pasangan) adalah salah satu dari model-model pembelajaran kooperatif *learning* yang efektif diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap siswa dan untuk memastikan apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* efektif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan populasi sebanyak 40 orang siswa sehingga sampelnya seluruh siswa (*totalling sample*) dalam satu kelas eksperimen. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pre-test dan post-test. Adapun nilai rata-rata pre-test adalah 40,83 dan standar deviasi = 15,777 sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 83,73 dengan standar deviasi 6,618. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$ ($1.68385 \leq 17.299$). hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, pada kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang dengan pokok bahasan teks deskripsi.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik, dan merupakan penunjang

keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu membantu peserta didik mengemukakan gagasan perasaan, berpartisipasi



dalam masyarakat, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinasi dalam dirinya.^(Alek dan Ahmad, 2011:34)

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih efektif jika dalam proses pembelajaran suatu mata pelajaran guru memiliki pengetahuan tentang objek yang akan diajarkan sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran guru penuh dengan dinamika dan inovatif.

Dalam setiap proses pembelajaran selalu ada tiga komponen penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga komponen penting itu adalah materi yang akan diajarkan, proses pembelajaran dan hasil dari pembelajaran tersebut. Ketiga aspek ini sama pentingnya karena satu kesatuan yang membentuk lingkungan pembelajaran. Satu kesenjangan yang dirasakan dan dialami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Guru lebih disibukkan dengan berbagai kegiatan dalam menetapkan tujuan (kompetensi) yang ingin dicapai, menyusun materi apa yang perlu diajarkan dan kemudian merancang alat evaluasinya. Namun satu hal yang penting dan sulit dilupakan adalah bagaimana mendesain proses pembelajaran secara baik, agar bisa menjembatani antara materi (tujuan/kurikulum) dan hasil pembelajaran (Ihsan,2007:163).

Kenyataan yang ada di sekolah pembelajaran lebih ditekankan pada model mengajar yang banyak diwarnai dengan ceramah dan guru tidak menggunakan model yang tepat. Keadaan ini mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung menjadikan mereka cepat bosan dan malas belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria

ketuntasan minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada sekolah tersebut yaitu 75. Melihat kondisi demikian, perlu adanya pembelajaran alternatif yang berorientasi pada bagaimana siswa belajar menemukan sendiri informasi, menghubungkan topik yang sudah dipelajari dan yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat berinteraksi multi arah baik bersama guru maupun selama siswa dalam suasana yang menyenangkan dan bersahabat. Salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagaimana yang disarankan para ahli pendidikan adalah pembelajaran kooperatif tipe mencocokkan kartu berpasangan.

Melalui model *kooperatif learning*, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan atau yang biasa disebut dengan saling ketergantungan positif yang dapat dicapai melalui: saling ketergantungan mencapai tujuan, saling ketergantungan menyelesaikan tugas, saling ketergantungan bahan atau sumber, saling ketergantungan peran, saling ketergantungan hadiah. Dengan penggunaan model kooperatif ini, dapat meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan, memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai – nilai sosial dan komitmen, dan masih banyak lagi keuntungan yang dapat diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tersebut. (Mastur faizi, 2013:182.)

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah tipe *Make a Match*. Keunggulan model ini adalah terletak pada segi

kepraktisannya. Model ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Meskipun cukup praktis dan sederhana, model mencari pasangan dapat melatih serta mengondisikan siswa bersikap mandiri sekaligus bekerja sama atau berkomunikasi dengan orang lain dalam suasana menyenangkan (Yatim Riyanto, 2012 :270).

Penggunaan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan menciptakan suasana yang baru. Dengan penggunaan model pembelajaran ini siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kreatif serta inovatif akan lebih memotivasi siswa untuk belajar, karena rasa ingin tahu siswa dapat meningkat serta siswa tidak cepat bosan selama mengikuti pembelajaran dengan proses pembelajaran yang tidak monoton. Diselingi dengan permainan kartu yang berpasangan akan membuat siswa lebih tertantang karena siswa juga tidak hanya mendengarkan teori saja. Sehingga nantinya dapat berdampak pada hasil belajarnya.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan tipe *make a match* terhadap siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang dan ingin memastikan apakah penerapan tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang.

B. METODE

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Pre Experimental Designs*). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang diberi perlakuan (*treatment*), dan sebagai metode penelitian yang diterapkan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 107).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perlakuan pada objek penelitian dengan melibatkan satu kelompok kelas saja sebagai kelas eksperimen tanpa variabel kontrol.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest Posttest Design*. Dalam desain penelitian eksperimen ini ada satu kelompok yaitu kelas eksperimen saja. Pada penelitian kelas eksperimen desain penelitian *One Pretest Posttest Design* yang memilih sampel yang tidak secara random melainkan dengan tujuan tertentu, yaitu untuk melihat kesetaraan dari kelas eksperimen. Desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Keterangan:

O₁ : Hasil pretest

O₂ : Hasil posttest

X : Perlakuan yang diterapkan menggunakan model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Berdasarkan desain penelitian yang telah dijabarkan, penelitian dilakukan dua kali tes. Awal dilakukan untuk mengetahui hasil awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan. Kemudian pada tes akhir diberi perlakuan berupa

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lalu dibandingkan perbedaannya.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang sebanyak 40 siswa. Adapun sampel penelitian ini menggunakan sampel total (*Totalling Sample*) yaitu populasi sekaligus menjadi sampel.

3. Variabel dan Definisi Operasional

a. Variabel Penelitian.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel independen dan variabel dependen, Adapun yang menjadi variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan yang menjadi variabel *dependent* adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang.

b. Definisi Operasional

- Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa, peneliti menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya.
- Hasil belajar adalah nilai ranah kognitif yang telah dicapai oleh siswa. Tingkat keberhasilan tersebut dapat berupa skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol, efektivitas adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan target sesuai jangka waktu, serta hasil yang diharapkan. Sebuah proses kerja akan menjadi efektif jika sebelumnya

telah dibuat perencanaan dan jadwal agar dapat di eksekusi secara optimal.

4. Teknik Pengumpulan Data dan Teknik analisis Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Tes yang berbentuk soal essay tentang konsep teks deskripsi.
- b. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Tes dilaksanakan sebelum (*pretest*) dan setelah (*post-test*) pembelajaran.
- c. Lembar observasi.

5. Teknik Analisis Data.

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Data-data yang telah dikumpulkan diolah melalui beberapa tahap yaitu dibaca, dipelajari dan ditelaah.

Data hasil belajar siswa diberikan melalui pemberian tes. Tes diberikan seolah siswa telah diajarkan pokok bahasan. Tes yang diberikan adalah tes yang telah divalidasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan, yaitu:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden antara lain berupa rata-rata, min, max, variasi dan standar deviasi responden pada kelas eksperimen. Adapun kategori hasil belajar siswa didapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah

Nilai Hasil Belajar	Kategori
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Adaptasi dari Depdikud (dalam Darmawati: 2010: 40)

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 39 Satap Leang-Leang sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Kriteria
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

(Sumber: SMPN 39 Satap Leang-Leang)

b. Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan uji prasyarat penelitian. Dalam penelitian ini digunakan analisis statistik uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu menguji normalitas.

▪ Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini untuk menguji normalitas digunakan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) dengan prosedur sebagai berikut:

▪ Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

▪ Statistik Uji

Taraf signifikan dalam penelitian ini adalah 5% atau 0,05. Keputusan Uji, H_0 diterima apabila nilai sig pada uji *Shapiro-wilk* nilai yang ditunjukkan oleh program SPSS lebih dari tingkat alpha yang telah ditentukan (nilai $p > a = 0,05$).

▪ Uji Hipotesis

Menurut Edward Corcoran (dalam seta Yuliwan, 2015: 45), uji *N-gain* Hake digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran. Setiap tes diberikan pada awal dan akhir pertemuan, dan kenaikan siswa dalam pemahaman ditandai oleh *gain*. Gain adalah selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan. Hasil dari *N-gain* ini dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan pendapat Hake (dalam Rahmatia, 2019: 28), Secara matematis dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

g = nilai gain ternormalisasi

Adapun acuan kategori perolehan nilai *N-gain*, disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Pembagian Skor Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sumber: Hake (dalam Sahid: 2019)

Dalam penelitian ini digunakan analisis statistik uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikan (α) = 0, yang kaidah pengujiannya sebagai berikut:

H_0 diterima jika: $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$

H_0 ditolak jika: $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$

Hipotesis penelitian akan diuji dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- ✓ Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak mengalami peningkatan.
- ✓ Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima, berarti hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh merupakan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMPN 39 Satap Leang-Leang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMPN 39 Satap Leang-leang dan sampel yang digunakan adalah sampel total yaitu populasi sekaligus menjadi sampel dengan jumlah 40 siswa dengan pokok bahasan Teks Deskripsi.

Pada penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka. Dalam melaksanakan pembelajaran digunakan 3 kelompok, dimana kelompok satu sebagai tim pemegang kartu soal, kelompok dua sebagai tim pemegang kartu jawaban, dan

kelompok tiga sebagai tim penilai. Guru terlebih dahulu menyapa siswa, melakukan apersepsi, memotivasi dan memberi acuan dengan memberikan gambaran mengenai pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian masuk di kegiatan inti yaitu guru menjelaskan materi dan memaparkan media pembelajaran berupa selebaran (*hand out*) yang berisi tentang teks deskripsi, dengan demikian siswa terlebih dahulu dapat mengetahui materi kemudian memperdalam materi dengan menerapkan model *make a match* ini. Setelah semua siswa menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, guru mengarahkan setiap kelompok (yang memiliki pasangan kartu) untuk menyimpulkan dan memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti sehingga siswa secara menyeluruh mampu memahami materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran ini berlangsung selama empat minggu, dilakukan tiga kali pertemuan dalam seminggu. Tiga pertemuan dilakukan untuk pembelajaran, namun 30 menit sebelum diberikan perlakuan, peneliti memberikan tes berupa *pretest* dan untuk pertemuan terakhir (ketiga) diberikan waktu 90 menit untuk melakukan tes berupa *posttest*. Adapun jenis tes yang diberikan yaitu berupa tes essay dengan 5 butir soal.

b. Data Hasil Belajar dengan Analisis Deskriptif

▪ Nilai Statistik Hasil Belajar *Pre Test*

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dilihat data dari instrumen tes melalui skor hasil ujian *pre-test* siswa pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Data Statistik Deskriptif *Pre-test*

Kategori Nilai Statistik	Nilai
Jumlah Sampel	40
Nilai Terendah	10
Nilai Tertinggi	70

Kategori Nilai Statistik	Nilai
Mean	40,83
Median	41
Range	60
Standar Deviasi	15,777
Varian	248,917

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai terendah siswa pada tes awal (*pre-test*) yaitu 10 dan nilai tertinggi 70. Siswa dengan perolehan nilai terendah 10 sebanyak 2 orang begitupun nilai tertinggi 70 sebanyak 1 orang. Adapun kategori mean yaitu 40,83, median 41,00, range 60, standar deviasi 15,777, dan varian 248,917.

▪ Nilai Statistik Hasil Belajar *Post-Test*

Setelah menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini peneliti kemudian melakukan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat data dari instrumen tes melalui skor hasil ujian *post-test* siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Data Statistik Deskriptif *Post-Test*

Kategori Nilai Statistik	Nilai
Jumlah Sampel	40
Nilai Terendah	10
Nilai Tertinggi	100
Mean	83,73
Median	82,00
Range	31
Standar Deviasi	6,618
Varian	43,794

Berdasarkan data pada tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai terendah siswa pada tes akhir (*post-test*) yaitu 69 dan nilai tertinggi yaitu 100. Siswa dengan perolehan nilai terendah sebanyak 1 orng begitupun nilai tertinggi sebanyak 2 orng. Adapun kategori mean yaitu 83,73, median 82,00, range 31, standar deviasi 6,618, dan varian

43,794. Data tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori Nilai Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Sampel	40	40
Nilai Terendah	10	10
Nilai Tertinggi	70	100
Mean	40,83	83,73
Median	41	82,00
Range	60	31
Standar Deviasi	15,777	6,618
Varian	248,917	43,794

Terlihat pada tabel 6 yang menunjukkan adanya perbedaan pencapaian hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang. Tabel di atas dapat kita lihat bahwa hasil belajar siswa mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat dari perubahan nilai pada *pre-test*, yaitu nilai terendah adalah 10 dan tertinggi adalah 70 yang kemudian meningkat pada nilai *post-test* dimana nilai terendah 69 dan nilai tertinggi adalah 100. Kemudian dapat dilihat pula mean atau nilai rata-rata kelas yang awalnya masuk dalam kategori hasil rendah yaitu 40,83 menjadi kategori hasil belajar tinggi yaitu 82,00, serta perubahan nilai median dari 41,00 menjadi 82,00.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat dikatakan meningkat.

Adapun berdasarkan aturan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditetapkan di SMPN 39 Satap Leang-Leang yaitu 75, maka seluruh siswa dikatakan tuntas pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Adapun hipotesis uji normalitas dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal atau H_0 diterima jika nilai sig pada uji *Shapiro-Wilk* lebih dari nilai alfa yang telah ditentukan, yaitu apabila nilai $p > \alpha = 0,05$.

Adapun data hasil pengujian normalitas disajikan pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *post-test*

Nilai	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistik	df	Sig	
<i>Pre-test</i>	0,970	40	0,350	Normal
<i>Post-Test</i>	0,932	40	0,018	Normal

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh nilai-*p* (sig) pada uji *Shapiro-wilk* lebih dari 0,05 yaitu 0,350 atau $0,350 > 0,05$ pada nilai *pre-test* dan 0,018 atau $0,018 > 0,05$ pada nilai *post-test*. Sebagaimana kaidah ujinya adalah nilai $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_1 di tolak maka dapat disimpulkan bahwa data

2. Uji Hipotesis

a. Uji *N-Gain*

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

	One-Sample Statistic			Std. Error Mean
	N	Mean	Std. Dev.	
<i>N-Gain</i>	40	71,3685	13,456	2,12760

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis *one sample test* yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain* sebesar 71,3685 atau 71,36%. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang.

b. Uji -T

Dalam penelitian ini di gunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa indonesia siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Adapun hipotesis yang akan di uji adalah:

H_0 : Hasil belajar bahasa Indonesia siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak mengalami peningkatan.

H_1 : Hasil belajar bahasa indonesia siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan.

Adapun hasil pengujian menggunakan uji t *one t-test* dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji-T (Paired Samples Test)

Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pair Pretest – Posttest	-42,900	15,684	2,480	-47,916	-37,884	-17,299	39	,000

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis di atas, maka diperoleh nilai t hitung -17,299. T hitungnya bernilai negatif karena nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* lebih rendah dari nilai rata-rata *post-test*. Jadi, kasus seperti ini nilai t-hitung negatif dapat bermakna positif sehingga nilai t-hitung adalah 17,299. Adapun nilai t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t dengan df (*degree of freedom*) 39 dan taraf signifikan (α) = 0,05 yaitu sebesar 1.68385. dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} maka diperoleh $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ karena dimana $1.68385 \leq 17,299$ kemudian disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian diketahuilah bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengalami peningkatan.

2. Pembahasan

Dalam proses belajar mengajar agar suasana kelas dapat lebih hidup dan tidak membosankan perlu kreativitas seorang guru, sehingga siswa dapat menerima materi dengan baik dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu kreativitas seorang guru adalah ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Dimana model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan

serta memberi kesempatan lebih kepada peserta didik untuk bekerja sendiri sekaligus bekerja sama antar siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

Sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match* ini dapat dilihat nilai tes awal atau *pre-test* (sebelum penerapan model) nilai terendah adalah 10 kemudian nilai meningkat pada tes terakhir atau *post-test* (setelah penerapan model) sehingga nilai terendah meningkat menjadi 69, dan nilai tertinggi pada *pre-test* adalah 70 meningkat pada *post-test* yaitu 100. Kemudian, nilai rata-rata siswa pada *pre-test* adalah 40,83 kemudian meningkat menjadi 83,73 pada *post-test*. Pada tes akhir juga memperlihatkan bahwa seluruh siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa juga dapat dilihat dari nilai rata-rata gain mencapai 71,36 yang mana model *make a match* ini masuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa

untuk berinteraksi dengan siswa lain. Penggunaan model ini juga membuat suasana belajar dikelas lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan, kompetisi antar siswa serta adanya penghargaan. Sehingga siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Terdapat tiga tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini, yaitu pedalaman materi, menggali materi, dan untuk selingan. Pengembangan metode *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pedalaman materi. Siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Jika tujuan yang ingin dicapai adalah pedalaman materi, maka guru terlebih dahulu membekali siswa dengan materi yang akan dilatihkan. Guru dapat menjelaskan materi atau memberi tugas pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu, sebelum menerapkan metode ini. Sedangkan jika tujuannya untuk menggali materi, maka guru tidak perlu membekali siswa dengan materi, karena siswa sendiri yang akan membekali dirinya sendiri. Namun jika tujuannya adalah selingan, maka guru cukup melakukannya sesekali saja, dan teknik yang dipakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.

Adapun tujuan penerapan yang ingin dicapai pada kali ini ialah pedalaman materi, dimana peneliti terlebih dahulu membekali siswa dengan materi teks deskripsi yang disajikan dalam bentuk *hand out* (selebaran) agar siswa dapat lebih memahami materi terlebih dahulu sebelum dilakukannya latihan.

Penerapan model *make a match* ini menunjukkan hasil belajar yang baik. Hal ini terlihat dimana siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan, tidak terdapat jeda yang lama bagi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa juga dapat mendalami materi sehingga dengan mudah siswa menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya.

Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Tanti Susanti, dkk (2017) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Penguasaan *Josuushi* Bahasa Jepang”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa Negeri 1 Parongpong diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 25,18 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 81,32. Dengan t_{hitung} sebesar 9,3 $db = 64$ pada taraf signifikan 2,00 (5%) dan 2,65 (1%). Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan penguasaan *josuushi* bahasa jepang.

Hasil penelitian kali ini menunjukkan nilai dari hasil analisis *paired sample t-test* dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} maka diperoleh $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ karena dimana $1.68385 \leq 17,299$ kemudian disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uraian di atas kemudian disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan :

- a. Gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang berada pada kategori tinggi. Dimana seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 .
- b. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pokok bahasan teks deskripsi pada siswa kelas VII SMPN 39 Satap Leang-Leang.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran penulis adalah :

- a. Diharapkan model pembelajaran ini dapat diterapkan di sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, namun juga bisa di terapkan di mata pelajaran lain seperti matematika, dll karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat menciptakan keaktifan siswa.
- b. Pendidik harus mampu mengatur waktu dengan optimal pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan *make a match* agar semua kegiatan dapat terlaksana dalam setiap pertemuannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Alek. (2011). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta, Kencana

Basri, Syamsuriani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Strategi *Learning Tournament* Pada Siswa Kelas VIIc SMP Negeri 1 Tanralili Kabupaten Maros. *Jurnal Ecosystem*, Volume 16, Nomo3, Hal 7.

Clairine, Alodia Margareth (2016). Efektivitas Kartu Permainan *Make a Match* Untuk Melatihkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Kelas XII SMA. *Jurnal Bioedu*, Volume 5, Nomor 3, hal 253-258.

Fachruddin. (2009). *Perngembangan Profesionalisme Guru*. Gaung Persada: Jakarta. Hamdani. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Faizi, Mastur. (2013). *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Mur* Jogjakarta: DIVA press.

Lusiana, Veronica (2005). *Pengaruh Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Santo Aloysius Turi Sleman Pada Materi Bahan Kimia Dalam Kehidupan*. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Sanata Dharma.

Maulidiyah, (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup*. Jakarta: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Muliani. (2019), *pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif A Match Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia Peserta Didik Kelas XI MIPA di SMA 5 Tanralili Maros*. Maros: Program Sarjana Universitas Maros.

Nadhiro, (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Make a Match Dengan Pendekatan Sainifik Berbantuan Alat Peraga Sudut Pusat Dan Sudut Keliling Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*

- Pokok Bahasan Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran Kelas VIII MTs Nurul Umum Mranggen Demak tahun pelajaran 2014/2015.* Semarang: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Ovandra, Rizal. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik. Siswa Kelas V SDN Margakaya Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan.* Bandar Lampung: Program Sarjana Universitas Lampung.
- Ramadhan, Tarmizi, *Pembelajaran Kooperatif Make a Match*, (online), diakses melalui situs : <http://www.scipd.com>., tanggal 1 Desember 2016
- Rasdiana, Andi. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MA Firdaus Tompobalang.* Maros: Program Sarjana Universitas Maros.
- Slavin, Robert. (2014). *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktif.* Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Suprijno, Agus. (2009). *Cooperatif Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS. Bandung: Citra Umbara, 2008, hal 6.
- Yariyani, Lina (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Make A Match (Mencari pasangan) Dan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi SMP.* Surakarta: Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yatim, Riyanto. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Yuliawan, Seta. 2015. *Keefektifan model project learning berbantuan software multisim pada peningkatan kompetensi perancangan rangkaian digital dasar di SMK N 1 Sedayu.* Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.