



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 2049-2057

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Model *Make a Match* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Biografi Kelas X MA Pesantren Al-Ghoits

Amalia Rohmatin Nazili^{1✉}, Asih Andriyati Mardiyah², Wawan Hermawan³

Universitas Islam Majapahit

Email: naziliamalia11@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Strategi ini dirancang untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dinamis, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan secara mendalam bagaimana penerapan model *Make a Match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks biografi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek berupa seorang guru dan siswa kelas X di MA Pesantren Al-Ghoits. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta observasi langsung terhadap proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penerapan model *Make a Match* secara efektif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa menjadi lebih terlihat karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas mencocokkan kartu, yang menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menarik, mempermudah pemahaman terhadap isi teks biografi, serta melatih kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif di dalam kelompok.

Kata Kunci : *Implementasi, Model Make A Match, Bahasa Indonesia*

Copyright @ author

Abstract

The Make a Match learning model is a form of cooperative learning strategy that aims to increase active student participation through the activity of matching cards containing questions and answers. This strategy is designed to help students better understand the subject matter and create a fun, dynamic, and interactive learning environment. This study aims to describe in depth how the Make a Match model is applied in Indonesian language learning, especially in biographical texts. This study uses a qualitative descriptive method with subjects consisting of a teacher and 10th grade students at MA Pesantren Al-Ghoits. Data collection was carried out through documentation of learning activities, interviews with teachers and several students, and direct observation of the teaching and learning process. Based on the results of data analysis, it was found that the implementation of the Make a Match model was effective in increasing student engagement in learning activities. Student participation became more visible because they were directly involved in the card matching activity, which made the learning process more dynamic and interesting, facilitated understanding of the contents of the biographical text, and trained the ability to work together and communicate effectively in groups.

Keywords: *Implementation, Make A Match Model, Indonesian*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh seberapa baik mereka menguasai materi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan di dalam kelas. Metode pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok, guna membuat nuansa belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Interaksi yang aktif antar siswa dalam kelompok dapat membangun rasa tanggung jawab, meningkatkan motivasi, serta memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Ketika suasana belajar yang positif dan partisipatif tercipta, proses penguasaan pengetahuan akan berlangsung secara optimal (Muslimin Ibrahim, 2000). Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa saling bekerja sama dalam suatu kelompok untuk meraih tujuan bersama. Dalam proses ini, interaksi sosial antar anggota kelompok memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memperoleh wawasan dari pengalaman, pendapat, dan cara berpikir teman-temannya (Trianto, 2010). Tujuan utama dari metode ini adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, baik dalam aspek kognitif maupun sosial. Dengan bekerja secara kelompok, siswa tidak hanya dituntut menguasai isi pelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, mengemukakan gagasan, serta belajar mendengarkan dan menghormati pandangan orang lain. Selain itu, pembelajaran kooperatif turut mendukung perkembangan kemampuan kepemimpinan dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi pemimpin kelompok, membagi tugas, serta mengambil keputusan secara

musyawarah. Menurut Kurniasih dan Sari (Astawa dan Tegeh, 2019), Lorna Curran menciptakan dan meluncurkan pendekatan pembelajaran Make A Match, yang juga dikenal sebagai penemuan pasangan, pada tahun 1994. Menurut Suprijono (Anifa et al., 2021), paradigma pembelajaran Make a Match adalah yang melibatkan pencarian pasangan menggunakan kartu. Menurut Deschuri (Anggraeni et al., 2019), anak-anak akan antusias dengan pendekatan pembelajaran Make a Match karena pendekatan ini mencakup aspek bermain dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Shoimin, salah satu fitur utama dari model *Make a Match* yaitu aktivitas pencocokan kartu yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam model ini, siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, kemudian mereka diminta untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. (Aris Shoimin, 2013).

MA Pesantren Al-Ghoits merupakan sekolah yang berbasis pesantren dan terletak di Dusun Ketegan, Desa Gondang, Kecamatan Gondang, Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan observasi lapangan, siswa MA Pesantren Al-Ghoits tidak diperbolehkan membawa HP dalam lingkungan sekolah karena masih dalam lingkup pesantren. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di MA Pesantren Al-Ghoits, beliau mengatakan bahwa selama proses belajar mengajar beliau tidak pernah menggunakan model pembelajaran. Sehingga siswa merasa bosan selama proses belajar mengajar, karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

Peneliti memilih model pembelajaran Make a Match karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, mengingat MA Pesantren Al-Ghoits sebagai lembaga berbasis pesantren yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan media elektronik seperti ponsel, model ini dianggap relevan dan cukup efektif. Dalam konteks tersebut, strategi Make a Match menjadi solusi alternatif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa tanpa mengandalkan perangkat teknologi. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada perbedaan fokus studi; sementara riset sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran seperti IPS, IPA, Bahasa Jawa, PPKN, dan Bahasa Arab, penelitian ini mengadaptasi Make a Match untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada topik teks biografi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam proses implementasi model Make a Match oleh guru Bahasa Indonesia di MA Pesantren Al-Ghoits.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MA Pesantren Al-Ghoits dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia serta siswa kelas X sebagai partisipan. Untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif terkait implementasi model pembelajaran *Make a Match*, digunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap fenomena secara mendalam dalam situasi yang alami, khususnya untuk memahami bagaimana guru mengimplementasikan strategi pembelajaran dan bagaimana respons serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan tujuan mengamati secara nyata penerapan model *Make a Match* serta tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali informasi yang lebih mendalam. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil pekerjaan siswa dimanfaatkan sebagai data pendukung guna memperkuat hasil dari observasi dan wawancara. Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang berpandangan bahwa proses belajar merupakan aktivitas aktif, di mana siswa membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengolah dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah mereka miliki, sehingga informasi tersebut menjadi bermakna. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran *Make a Match* yang menitikberatkan pada partisipasi aktif, kolaborasi, serta keterlibatan langsung siswa dalam memahami materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan informasi langsung di lapangan, yang dilakukan dengan metode wawancara terhadap para informan dan diperkuat dengan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada cara guru menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas X MA Pesantren Al-Ghoits. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu menyusun pedoman wawancara, kemudian melakukan pengumpulan data, serta menganalisis data secara mandiri.

Wawancara yang dilakukan memuat sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi secara mendalam. Berdasarkan temuan di lapangan, baik guru maupun peserta didik memberikan pandangan mereka terkait penerapan model *Make a Match* di kelas. Guru menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah awal yang dilakukan dalam

mengimplementasikan model ini, yang dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar terlibat aktif selama proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

"Terlebih dahulu saya menjelaskan mengenai apa itu model pembelajaran Make a Match, kemudian saya menjelaskan langkah-langkah Make a Match agar siswa faham. Setelah itu, siswa saya suruh untuk mempresentasikan atau memverifikasi pasangan kartu yang sudah di cocokkan."

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran Make a Match, guru terlebih dahulu memberikan pengenalan mengenai model tersebut, termasuk penjelasan mengenai aturan pelaksanaan serta tahapan-tahapan yang harus diikuti dalam proses pembelajarannya.

Implementasi model *Make a Match* di MA Pesantren Al-Ghoits dalam pembelajaran teks biografi dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, guru mempersiapkan materi biografi tokoh-tokoh yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti tokoh nasional, pahlawan daerah, atau tokoh inspiratif dari dunia pendidikan. Dari materi tersebut, guru merancang dua jenis kartu: kartu soal (misalnya berupa fakta singkat, tahun kejadian, atau peristiwa penting) dan kartu jawaban (informasi lengkap atau nama tokoh).

Selanjutnya, siswa dibagikan kartu secara acak dan diminta untuk mencari pasangan kartunya dengan cara berdiskusi dengan teman sekelompok. Setelah menemukan pasangan yang sesuai, siswa diminta untuk menempelkan pasangan kartu pada LKPD yang telah di sediakan. Guru kemudian mendiskusikan keterkaitan isi kartu mereka bersama dengan kelompok lain. Setelah itu, guru melakukan penguatan dengan menjelaskan kembali isi pasangan kartu tersebut secara klasikal. Terakhir, guru melakukan refleksi untuk menekankan nilai-nilai positif dari tokoh yang telah dipelajari.



Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas X MA Pesantren Al-Ghoits sesuai dengan tahapan yang ditetapkan dalam model tersebut. Penerapannya menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak lebih aktif, berani mengajukan pertanyaan, dan menikmati proses belajar. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi turut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Implementasi model *Make a Match* dalam pembelajaran teks biografi memberikan berbagai manfaat, baik dari segi akademis maupun karakter siswa. Dari sisi kognitif, model ini membantu siswa memahami isi teks biografi dengan lebih mudah karena informasi dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik.

Dari sisi sosial, model ini melatih peserta didik agar bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai pendapat teman. Aktivitas mencocokkan kartu menuntut siswa untuk bersosialisasi, bertanya, dan menawarkan informasi, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dari sisi afektif, pembelajaran teks biografi melalui *Make a Match* memperkuat nilai-nilai moral dan keteladanan. Dengan memahami perjuangan dan sikap tokoh, siswa lebih mudah meneladani nilai-nilai seperti kejujuran, semangat pantang menyerah, dan kepedulian sosial.

Berdasarkan pemaparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Make a Match* di kelas X MA Pesantren Al-Ghoits pada materi teks biografi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Metode ini mengandalkan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan, yang mendorong interaksi aktif antar siswa. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan metode ini, terlihat bahwa siswa menunjukkan peningkatan keaktifan serta keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam memahami materi. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama siswa kelas X MA Pesantren Al-Ghoits.

"saya lebih suka belajar dengan model pembelajaran *Make a match*, karena sebelumnya pak utomo belum pernah menggunakan model pembelajaran ketika mengajar."

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa selama belajar mengajar terasa lebih menyenangkan, karena model pembelajaran yang di gunakan seru daripada guru yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah saja. Terlihat juga bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Selain membahas mengenai bagaimana model pembelajaran *Make a Match* diterapkan, bagian ini juga menguraikan berbagai keunggulan dari penerapan model tersebut.

1. Kemampuannya dalam mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, model *Make a Match* menitikberatkan pada aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Menurut Aliputri, pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terlibat secara menyeluruh dalam pembelajaran (Dhestha Hazilla. 2018).

2. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Siswa senang menggunakan pendekatan *Make a Match* untuk belajar. Hal ini berdasarkan wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka senang dan antusias belajar dengan teknik *Make a Match*. Siswa tidak menyadari bahwa permainan yang mereka mainkan di kelas sebenarnya merupakan materi pembelajaran yang harus mereka kuasai.

3. Mewujudkan kerja sama yang dinamis antarsiswa

Paradigma pembelajaran *Make a Match* mampu memfasilitasi terjadinya kerja sama timbal balik antar siswa, yang dapat diamati secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Dalam aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban, siswa bekerja sama untuk menemukan pasangan yang tepat secara akurat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Deschuri et al. (2016), yang menyatakan bahwa selain meningkatkan kemampuan kognitif, pembelajaran *Make a Match* juga memberikan pengalaman baru bagi siswa melalui interaksi dan kolaborasi selama kegiatan belajar, seperti peningkatan partisipasi siswa, tanggung jawab, dan kolaborasi siswa dalam setiap tugas yang mereka terima.

Penelitian ini disusun berdasarkan berbagai studi sebelumnya yang telah membahas topik sejenis. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Misalnya, Bagus Sajiwa dan rekan-rekannya menemukan bahwa model ini efektif digunakan di berbagai mata pelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fatimatus Holifa dan timnya menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dalam pembelajaran daring di SD Negeri 1 Semiring membantu siswa lebih mudah memahami materi. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan yang sebelumnya terletak pada fokus materi pembelajarannya. Model pembelajaran *Make a Match* telah terbukti cocok untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian

ini bertujuan untuk melengkapi dan mengembangkan temuan sebelumnya dengan menitikberatkan pada penerapan paradigma pembelajaran Make a Match.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Pesantren Al-Ghoits mengenai penerapan model pembelajaran Make a Match, dapat disimpulkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa termotivasi untuk tetap aktif dan antusias selama proses belajar berlangsung. Hal ini terutama tampak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana sebelumnya metode yang digunakan lebih banyak berupa ceramah, yang menyebabkan kebosanan karena siswa hanya menjadi pendengar pasif. Model Make a Match yang melibatkan kegiatan mencocokkan kartu secara tepat berhasil mengatasi hal tersebut, menstimulus siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif. Kegiatan ini juga membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan cara yang lebih nyata dan relevan dengan konteks pembelajaran. Selain itu, interaksi yang terjadi selama pembelajaran turut berkontribusi positif dalam pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja dalam tim dan sikap toleransi.

DAFTAR PUSTAKA

- Descchuri Cani, Kurnia Dadang, and Gusyania Diah, "Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, No. 1 (2016): 361–70, <http://repository.upi.edu/id/eprint/20599>.
- Farida Yufarlina Rosita and Arina Rohmatika, "Games in Teaching Speaking of Indonesian Language for Non Native Speakers," *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, No. 1 (2019): 88–95, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/29617%0AGames>.
- Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (2018): 70–77, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 1st ed. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).
- Muslimin Ibrahim et al., *Pembelajaran Kooperatif* (Unesa Surabaya: University Press, 2000).

- Astawa, A, P., & I, M, Tegeh. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* : Universitas Pendidikan Ganesha. 3 (1) 100.
- Anifa, T, R., Melva, Z., & Delismita, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpasu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Kelas IV SD Negeri 20 Indarung. 5(2) 3280.
- Anggraeni, A, A., Veryliana & Ibnu, F, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal Of Elementary Education* : Universitas PGRI Semarang. 3 (2) 220.
- A. Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2014.