

PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMA PGRI 1 SUBANG

¹Rini Rahmawati*, ²Desti Kusmayanti, ³Irpan Maulana

rinirahmawati0511@gmail.com*

^{1,3} Universitas Mandiri, ²Politeknik Negeri Subang

DOI: <https://doi.org/10.29408/sbs.v8i3.32398>

Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0007-1618-7059>

Submitted, 2025-09-28; Revised, 2025-10-17; Accepted, 2025-10-29

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran "Make a Match" yang menggunakan bantuan media Wordwall memengaruhi kemampuan siswa kelas 10 SMA PGRI 1 Subang dalam mengidentifikasi teks negosiasi. Penelitian ini dilakukan karena proses pembelajaran kurang beragam, siswa kesulitan memahami materi negosiasi, dan minat baca mereka yang kurang. Dengan desain kuasi-eksperimental, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Sampel penelitian melibatkan dua kelompok kelas, yakni kelompok eksperimen (X-3) yang mencakup 31 siswa dan menerapkan strategi pembelajaran "Make a Match" dengan dukungan platform Wordwall, serta kelompok kontrol (X-1) yang juga beranggotakan 31 siswa dan menggunakan metode pengajaran ceramah konvensional. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari tes pilihan ganda sebagai instrumen pre-test dan post-test, diterapkan rumus N-gain serta uji-t independen. Dari hasil tersebut, nilai rata-rata kelompok kontrol naik dari 51,54 menjadi 62,32 dengan nilai N-gain 0,22 (di klasifikasikan sebagai rendah), sementara kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 48,74 hingga 83,74 dengan N-gain 0,68 (kategori sedang). Analisis uji-t mengindikasikan adanya perbedaan bermakna secara statistik antar kedua kelompok, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kata Kunci: *make a match*; *wordwall*; teks negosiasi; kemampuan mengidentifikasi

Abstract

This research aims to determine the extent to which "Make a Match" learning paradigm, which uses Wordwall media, affects the ability of SMA PGRI 1 Subang 10th grade students to recognize negotiation texts. This study was carried out because the learning process was less diverse, pupils had trouble understanding negotiating materials, and they had less interest in reading. With a quasi-experimental design, the study employed a quantitative methodology. Two classes made up the research subjects: the experimental class (X-3) had 31 students and was taught using the Wordwall-based "Make a Match" model, while the control class (X-1) had 31 students and was taught using the lecture approach. To evaluate the information gathered from multiple-choice assessments serving as both pre-test and post-test tools, the N-gain calculation and an independent samples t-test were utilized. The findings revealed that the control group's mean score rose from 51.54 to 62.32, yielding an N-gain value of 0.22, which is considered low. On the other hand, the experimental group demonstrated a notable rise from 48.74 to 83.74, resulting in an N-gain of 0.68, categorized as moderate. The t-test results further highlighted a statistically significant disparity between the groups, evidenced by a p-value of 0.000.

Keywords: *make a match*; *wordwall*; *negotiation text*; *identifying skills*

PENDAHULUAN

Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah bentuk pertukaran pengalaman yang melibatkan siswa dan pendidik secara langsung melalui pemanfaatan berbagai alat bantu

pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk merancang, mengelola, dan mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan tercapai, sedangkan siswa berperan aktif sebagai subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Degeng (Lefudin, 2017:14), pembelajaran adalah serangkaian usaha yang dilakukan untuk membelajarkan siswa. Pendapat ini sejalan dengan Sutikno (2019:10) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk menciptakan proses belajar sesuai kebutuhan siswa. Guru harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konten yang akan diajarkan, termasuk memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pembelajaran.

Fungsionalitas model pembelajaran adalah sebagai panduan dalam merancang dan menjalankan proses belajar yang efektif. Dahlan (Sutikno, 2019:51) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang dipakai untuk merancang kurikulum, mengelola materi, serta memberikan arahan bagi guru. Selaras dengan Octavia (2020:13), model pembelajaran merupakan prosedur sistematis yang mencakup strategi, metode, bahan ajar, media, dan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai, kita bisa mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi, mengembangkan kreativitas, serta melahirkan ide-ide inovatif, yang pada akhirnya proses belajar menjadi partisipatif dan tidak sekadar menerima informasi.

Model *Make a Match* dianggap sebagai strategi paling efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Sutikno (2019:120), model ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada 1994 dan dirancang agar siswa mencari pasangan soal dan jawaban yang sesuai dengan materi. Sulistio dan Haryanti (2022:56) menambahkan bahwa *Make a Match* melibatkan siswa dalam menemukan pasangan konsep melalui permainan kartu, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan melatih kemampuan kognitif, berpikir kritis, serta kerja sama. Untuk mengoptimalkan model ini, pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar. Arsyad (2014:10) menyebut media pembelajaran merupakan segala alat atau sarana untuk menyampaikan pesan agar menimbulkan perhatian, minat, dan emosi siswa. Media berbasis teknologi kini semakin berkembang, memungkinkan materi disajikan secara dinamis, interaktif, dan menarik.

Wordwall merupakan contoh platform digital yang sangat sesuai untuk mendukung aktivitas pembelajaran, platform interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif, termasuk *Make a Match* (Hamidah, 2024:38). Kombinasi model *Make a Match* dengan Wordwall diharapkan meningkatkan dorongan belajar, keterlibatan, serta kemampuan kognitif peserta didik.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Dalman (Fatmasari & Fitriyah, 2018:5), membaca adalah proses mengelola teks untuk memahami isi bacaan, sedangkan Tarigan (2015:40) menekankan pentingnya membaca secara teliti, mendalam, dan berpikir kritis, termasuk dalam membaca telaah isi. Namun, minat baca siswa masih rendah akibat metode pembelajaran monoton dan kurangnya dukungan lingkungan (Agustina et al., 2022:79). Oleh karena itu, pendekatan kreatif dan inovatif, seperti pemanfaatan media digital interaktif, diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mengidentifikasi.

Siswa seringkali kesulitan memahami materi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas belajar ketika mempelajari literatur negosiasi di kelas X SMA. Penelitian sebelumnya oleh Monalisa dan Nurlizawati menunjukkan bahwa model kooperatif *Make a Match*, dengan bantuan Wordwall, berhasil meningkatkan prestasi akademik mahasiswa sosiologi melalui dua siklus PTK, meningkatkan skor rata-rata mereka dari 70 menjadi 84,66 dan tingkat penyelesaian mereka dari 50% menjadi 86,66%. Terdapat kekosongan penelitian tentang kemanjuran model *Make a Match* dengan bantuan Wordwall dalam konteks bahasa Indonesia, khususnya teks negosiasi, karena penelitian ini belum digunakan untuk pembelajaran mengidentifikasi teks negosiasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA PGRI 1 Subang, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks negosiasi. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan membaca dan berdiskusi, serta menunjukkan minat yang rendah terhadap teks bacaan yang bersifat analitis. Kondisi tersebut juga diperburuk oleh kebiasaan belajar yang kurang mandiri dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran membaca teks negosiasi, banyak siswa belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur penting seperti struktur

teks, penggunaan bahasa, serta konteks negosiasi yang tersirat dalam bacaan. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Permasalahan ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan memanfaatkan media digital untuk menarik minat siswa. Kombinasi model *Make a Match* dengan media Wordwall dipandang potensial karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melibatkan siswa secara aktif. Melalui kegiatan mencari pasangan konsep dan jawaban yang sesuai, siswa tidak hanya berlatih berpikir kritis dan memahami isi teks, tetapi juga berkolaborasi serta berkompetisi secara sehat. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk menguji efektivitas penerapan model *Make a Match* berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi teks negosiasi di SMA PGRI 1 Subang.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini relevan untuk: (1) menguji efektivitas model *Make a Match* berbantuan Wordwall guna meningkatkan kemampuan membaca serta mengidentifikasi teks negosiasi, (2) mengembangkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta (3) memberikan alternatif media digital yang mendukung keterampilan kognitif dan motivasi belajar siswa. Novelty studi ini terletak pada penerapan model *Make a Match* berbantuan Wordwall pada pembelajaran membaca teks negosiasi di SMA, yang belum banyak dikaji, sehingga menghasilkan temuan baru terkait strategi inovatif pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan desain quasi-eksperimental berbasis kelompok kontrol nonekuivalen, dilengkapi dengan metode kuantitatif. Fokus utamanya adalah mengukur efektivitas siswa dalam mengidentifikasi teks negosiasi melalui pendekatan *Make a Match* yang diperkaya dengan platform Wordwall. Populasi studi mencakup keseluruhan siswa kelas X di SMA PGRI 1 Subang selama tahun ajaran 2024-2025. Pemilihan sampel melibatkan dua kelas dengan masing-masing 31 siswa, yakni kelas X-1 yang dijadikan kelompok kontrol dengan penerapan metode ceramah konvensional, serta kelas X-3 yang berfungsi sebagai kelompok

eksperimen menggunakan model *Make a Match* berbasis Wordwall. Agar dapat menguji kemampuan awal siswa dan peningkatannya setelah menerima perlakuan, tes pilihan ganda digunakan sebagai pretes dan postes. Agar dapat menyimpulkan pengaruh strategi *Make a Match* didukung oleh Wordwall pada pembelajaran mengidentifikasi teks negosiasi, analisis data dilakukan melalui uji-t sampel independen untuk mendeteksi perbedaan bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta perhitungan N-Gain guna mengukur tingkat kemajuan kemampuan siswa.

PEMBAHASAN

Kajian ini berfokus terhadap bagaimana pengaruh pendekatan pembelajaran *Make a Match*, dengan bantuan Wordwall, dan analisis data memengaruhi proses mengidentifikasi teks negosiasi di kalangan siswa di kelas sepuluh di SMA PGRI 1 Subang. Tes pra dan pasca digunakan untuk mengumpulkan data dari 31 siswa di kelas eksperimen (X-3) dan kontrol (X-1). Data dianalisis secara bertahap. Untuk menjamin distribusi data normal, uji normalitas (Shapiro-Wilk) pertama kali digunakan. Homogenitas varians antar kelompok kemudian ditentukan menggunakan uji homogenitas (Levene). Temuan menunjukkan bahwa meskipun data tidak homogen, data tersebut terdistribusi normal. Dengan asumsi tidak ada perbedaan yang diperhitungkan, analisis hipotesis dilaksanakan melalui uji t pada sampel independen. Hasil analisis tersebut mengungkapkan adanya perbedaan bermakna antara kelompok percobaan dan kelompok pembandingan, dengan nilai p sebesar 0,000 (yang lebih rendah dari 0,05). Lebih memastikan keberhasilan intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pra-tes ke pasca-tes, analisis N-gain juga dilakukan. Rata-rata peningkatan keterampilan kelas eksperimen adalah 0,68 (kategori sedang), dengan mayoritas siswa mencapai kategori tinggi. Sebaliknya, hasil kelas kontrol hanya 0,22 (kategori rendah). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan keterampilan siswa di semua komponen evaluasi, termasuk struktur teks, karakteristik teks, aspek kebahasaan, kalimat efektif, dan EYD. Berdasarkan temuan baru studi ini, aktivitas belajar dan prestasi akademik siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif digital dalam strategi

Make a Match. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan teknologi di kelas dapat mendukung peningkatan pencapaian akademik siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Pretest Mean	Posttest Mean	Median Pre	Median Post	Std. Dev Pre	Std. Dev Post
Eksperimen	31	48,74	83,74	50,00	83,00	15,55	6,55
Kontrol	31	51,54	62,32	53,00	60,00	16,99	13,38

Data deskriptif hasil belajar siswa di kelompok eksperimen ditampilkan dalam Tabel 1, menunjukkan kenaikan yang menonjol dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample ttest Posttest* Siswa

Kelas	Mean Post	Std. Dev	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
Eksperimen – Kontrol	83,74 – 62,32	6,55 – 13,38	8,006	43,587	0,000	21,419	2,675	16,026	26,813

Analisis uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok percobaan dan kelompok pembanding, seperti ditunjukkan pada Tabel 2. dengan Sig. < 0,05, menggunakan asumsi varians tidak sama

Tabel 3. Analisis N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	Mean N-Gain	Kategori
Eksperimen	31	0,68	Sedang
Kontrol	31	0,22	Rendah

Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol dalam hal pertumbuhan kemampuan belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Monalisa dan Nurlizawati (2024) yang membuktikan bahwa model kooperatif *Make a Match* berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa melalui aktivitas interaktif

berbasis permainan edukatif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model yang sama mampu memperkuat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks negosiasi, terutama dalam memahami struktur, ciri kebahasaan, serta konteks komunikasi. Nilai *N-gain* yang mencapai 0,68 pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan metode konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi antara model kooperatif dan media digital tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga membangun motivasi belajar dan kemandirian siswa. Dengan demikian, penerapan model *Make a Match* berbantuan Wordwall dapat dijadikan strategi alternatif bagi guru Bahasa Indonesia untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis mengungkapkan adanya perbedaan bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol., siswa kelas 10 di SMA PGRI 1 Subang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks negosiasi melalui bantuan penggunaan media Wordwall dan model pembelajaran *Make a Match*. Penggunaan media interaktif digital meningkatkan pembelajaran siswa, terbukti dari rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,68 sedangkan kelas kontrol sebesar 0,22. Kesimpulan penelitian membuktikan di mana guru dapat menggunakan model *Make a Match* dengan media digital untuk membantu siswa belajar lebih efektif, terutama dalam memahami teks negosiasi. Hal ini karena penggunaan teknologi di dalam kelas membantu siswa mempelajari konsep dan mengembangkan keterampilan. Meskipun keterbatasan penelitian ini mencakup pada satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga tidak memungkinkan untuk mengekstrapolasi hasil ke sekolah atau mata pelajaran lain, kelebihanannya meliputi penggunaan media digital yang menarik dan penerapan analisis data yang tepat untuk memastikan hasil yang reliabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina et al. (2022). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Terhadap Minat Baca Kelas 4 SDN Bojong 04. *Jurnal Didaktik*, 105(2), 79.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fatmasari, R. K., & Fitriyah, H. (2018). *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Hamidah, A. N. (2024). *Memfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game Edukasi*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Monalisa, M., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan model kooperatif make a match berbantuan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas X fase E SMA Eka Sakti Padang. *Naradidik Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 385–392.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Sutikno, Sobri. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.