

# KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN MENCARI PASANGAN KARTU DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

**Irna Munasirh, Syamsudduha**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar  
Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan  
Irnemunasira@gmail.com



**INDONESIA:** Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377(daring)  
<https://ojs.unm.ac.id/indonesia>

**Abstract: The Effectiveness of Game Media in Finding Pair of Cards in Learning Speaking Skills of Students.** This study aims to determine the learning outcomes of speaking skills in the control learning using gadget media, measuring the learning outcomes of speaking skills in the experimental class learning to use the media to find pairs of cards; and see whether looking for an effective partner in learning Indonesian speaking skills for seventh grade students of SMP Perguruan Islam Ganra. This type of research is experimental research. The results showed that the game media to find the right partner was applied in the learning of Indonesian speaking skills for seventh grade students of SMP Perguruan Islam Ganra, Soppeng Regency.

**Keywords:** effectiveness, media pairs of cards, speaking skills

**Abstrak: Keefektifan Media Permainan Mencari Pasangan Kartu Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara pada kelas kontrol yang belajar menggunakan media gadget, mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan media mencari pasangan kartu; dan mengetahui apakah mencari pasangan kartu efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan mencari pasangan kartu efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra Kabupaten Soppeng.

**Kata kunci:** keefektifan, media pasangan kartu, keterampilan berbicara

Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal akan berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang diberikan media lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Penggunaan media dapat membantu siswa lebih memahami

materi dengan gambar nyata, bukan sekadar konsep atau tulisan. Sebab apa yang terlihat biasanya lebih mudah dipahami dengan cepat, sehingga siswa memperoleh pengalaman tertentu, proses pembelajaran juga akan lebih menarik.

Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi dasar yang perlu dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui keterampilan berbicara adalah siswa diharapkan mampu untuk mengungkapkan informasi berupa gagasan, pendapat ataupun berdialog menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan lancar disertai sikap mandiri dan positif.

Dalam ranah pembelajaran bahasa, pilar pembangun yang utama adalah ketepatan materi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, teknik pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang dirancang oleh guru berdasarkan kesesuaian kebutuhan. Menurut Gagne (1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Komalasari, 2011) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Penelitian Umaryati (2009) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Subah Kabupaten Batang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai rata-rata nilai kelas 65,8 dengan ketuntasan belajar mencapai 65% pada siklus I, sedangkan pada siklus II rata-rata mencapai 77,5 dengan ketuntasan mencapai 90%. Selanjutnya, Nurda’ali (2017) dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencatatan Jurnal Khusus Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari persentase ketuntasan pra siklus hingga siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus 40,63%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 59,38% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 78,13% maka ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 37,5%.

## METODE

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen (Sugiyono, 2017). Penelitian terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Keefektifan media permainan mencari pasangan kartu sebagai variabel bebas (x), sedangkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebagai variabel terikat (y).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *pre-test -post-test control group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra dengan jumlah keseluruhan sebanyak tiga kelas dan jumlah siswa sebanyak 61 orang. Sampel pada penelitian ini diambil dua kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan sampel diambil secara acak (*random sampling*), dari keseluruhan populasi yang ada, diambil dua kelas untuk dijadikan sampel. Dari hasil pemilihan secara acak, terpilih kelas kelas VII.3 terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol dan VII.2 terdiri atas 20 siswa sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu perangkat tes. Perangkat tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok Arikunto (dalam Herianti, 2012). Tes ini merupakan tes unjuk kerja dimana siswa diminta untuk memberikan penampilan kemampuan berbicara sesuai dengan tema yang telah dipelajari. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan inferensial dengan program SPSS versi 23.

## HASIL

Untuk mengetahui keefektifan media permainan mencari pasangan kartu dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra Kabupaten Soppeng, dapat diperoleh gambaran dengan membandingkan hasil tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan mengenai pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia dan

hasil tes akhir (*postest*) setelah diberikan perlakuan.

#### Hasil Analisis Data *Pretest* Kelas Kontrol

Berikut ini deskripsi hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan media *gedget*.

**Tabel 1. Deskripsi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	20
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	55
Nilai ideal	100
Nilai tengah	70
Rata-rata	67,5
Standar deviasi	8.8

Berdasarkan tabel (1), dapat digambarkan bahwa terdapat 20 orang siswa kelas VII.3 SMP Perguruan Islam Ganra sebagai sampel penelitian untuk berbicara bahasa Indonesia sebelum diberikan media *gedget* dan 20 orang sampel pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar yang tergolong rendah.

**Tabel 2. Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Belajar**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
Nilai 70 ke atas	5	25
Nilai di bawah 70	15	75
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

#### Hasil Analisis Data *Postest* Kelas Kontrol

Berdasarkan analisis data *postest* dengan menggunakan media *gedget* pada siswa kelas SMP Perguruan Islam Ganra berjumlah 20 orang, diperoleh gambaran yang didapat adalah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai maksimal yaitu 100 skor.

**Tabel 3. Deskripsi Nilai *Postest* Kelas Kontrol**

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	20
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	55
Nilai ideal	100
Nilai tengah	75
Rata-rata	73,5
Standar deviasi	10,5

Berdasarkan tabel (3) dapat digambarkan bahwa terdapat 20 orang siswa kelas VII.3 SMP Perguruan Islam Ganra sebagai sampel penelitian untuk berbicara bahasa Indonesia setelah diberikan media *gedget* dan 20 orang sampel pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar yang tergolong kurang.

**Tabel 4. Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Belajar**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
Nilai 70 ke atas	12	60
Nilai di bawah 70	18	40
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

#### Hasil Analisis Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Berikut adalah gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan media mencari pasangan kartu. Pada bagian ini akan dijelaskan secara detail data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

**Tabel 5. Deskripsi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	20
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	50
Nilai ideal	100
Nilai tengah	65
Rata-rata	67
Standar deviasi	8,5

Berdasarkan tabel (5) dapat digambarkan bahwa terdapat 20 orang siswa kelas VII.3 SMP Perguruan Islam Ganra sebagai sampel penelitian untuk berbicara bahasa Indonesia sebelum diberikan media mencari pasangan kartu dan 20 orang sampel pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar yang tergolong rendah.

**Tabel 6 . Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Belajar**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
Nilai 70 ke atas	4	20
Nilai di bawah 70	16	70
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Hasil Analisis Data Posttest Kelas Eksperimen**

Berdasarkan analisis data postes dengan menggunakan media mencari pasangan kartu pada siswa kelas SMP Perguruan Islam Ganra berjumlah 20 orang, diperoleh gambaran yang didapat adalah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai maksimal yaitu 100 skor.

**Tabel 7. Deskripsi Nilai Posttest Kelas Eksperimen**

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	20
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	70
Nilai ideal	100
Nilai tengah	80
Rata-rata	82
Standar deviasi	8

Berdasarkan tabel (7) dapat digambarkan bahwa terdapat 20 orang siswa kelas VII.2 SMP Perguruan Islam Ganra sebagai sampel penelitian untuk berbicara bahasa Indonesia setelah diberikan media mencari pasangan kartu. Selanjutnya, 20 orang sampel pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar yang tergolong sangat tinggi.

**Tabel 8. Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Belajar**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
Nilai 70 ke atas	17	85
Nilai di bawah 70	3	15
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Pengujian Hipotesis Penelitian**

Hasil pengujian hipotesis diperoleh hitungan  $t_{hitung} 3.040$   $t_{Tabel} = 2,021$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  atau  $3.040 > 2.021$  dan nilai sig (2-tailed)  $< 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima ini berarti terdapat perbedaan antara media gedge dan media permainan mencari pasangan kartu dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra Kabupaten Soppeng.

**PEMBAHASAN**

Keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan media *gedget* dikategorikan rendah. Pada proses pembelajaran ini, siswa terlihat jenuh karena proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, sehingga memengaruhi kemampuan dan hasil belajar. Peran guru sangat dominan karena harus mengelola kelas agar siswa tetap tenang dan memerhatikan penjelasan mengenai keterampilan berbicara hingga akhirnya mereka diberikan tugas. Pada proses ini, guru kewalahan mengelola kelas karena harus lebih banyak aktif dalam memberi penjelasan karena siswa cenderung menunggu jawaban dari guru untuk pertanyaan-pertanyaan baik itu dari siswa maupun dari guru sendiri. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Turner dan Johnson (dalam Subana, 2011) bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah ditandai dengan ciri-ciri cepat putus asa dalam melaksanakan tugas, tidak bersemangat mengikuti pelajaran, dan memiliki prestasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh gambaran secara umum mengenai keterampilan berbicara bahasa Indonesia sebelum diterapkan media *gadget*. Hasil yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*)

cenderung rendah. Hanya 2 orang siswa yang nilainya mencapai KKM. Nilai rata-rata pada tes pretes adalah 67,55. Sedangkan pada hasil tes akhir (*posttest*) adalah 73,5 yang masih tergolong sedang.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan mencari pasangan kartu diawali dengan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai media permainan mencari pasangan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta kaitannya dengan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2008) bahwa hal perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diantaranya harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai media yang digunakan dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kemampuan yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh gambaran secara umum mengenai keterampilan berbicara sebelum diberikan media mencari pasangan kartu. Hasil yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*) cenderung rendah. Hanya 4 orang siswa yang nilainya mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 67,05. Sedangkan pada hasil tes akhir (*posttest*) setelah diterapkan media mencari pasangan kartu dikategorikan baik. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 17 siswa yang mencapai KKM, sedangkan yang belum mencapai sebanyak 3 siswa. Nilai rata-rata dari hasil *posttest* adalah 82,5.

Hasil analisis terhadap perbandingan hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen menunjukkan bahwa media mencari pasangan kartu dalam keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran, siswa lebih diberi kesempatan untuk berpikir secara aktif dan mengembangkan ide-ide mereka untuk mengungkapkan apa yang mereka ingat atau pahami. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan Subana (2011) bahwa peran guru dalam pembelajaran tidak semata-mata hanya sebagai penyampai informasi (*informator*), melainkan juga sebagai stimulator bagi terjadinya proses belajar-mengajar.

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dibahas sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran keterampilan berbicara setelah diterapkan

media mencari pasangan kartu telah mencapai ketuntasan klasikal, sedangkan pada pembelajaran sebelum diterapkan media mencari pasangan kartu belum mencapai ketuntasan klasikal. Hal ini berarti penggunaan media mencari pasangan kartu efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi dasar Keterampilan berbicara (*fabel*). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data menunjukkan bahwa tes keterampilan berbicara setelah diterapkan media mencari pasangan kartu memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkan media mencari pasangan kartu. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil tes siswa sebelum diterapkan media mencari pasangan kartu (*pretest*) yang memperoleh nilai 85 sebagai nilai tertinggi. Sedangkan pada hasil tes setelah diterapkan media mencari pasangan kartu (*posttest*), siswa memperoleh nilai tertinggi 95. Kedua nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media mencari pasangan kartu bisa dipertimbangkan untuk diterapkan, agar siswa menjadi lebih tertarik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra sebelum diberikan media *gedget* dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata 67,5. Sedangkan hasil keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra setelah diterapkan media *gedget* dikategorikan tinggi dengan nilai rata-rata 73,5.

Hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra sebelum diterapkan media mencari pasangan kartu (*pretest*) tergolong rendah dengan nilai 67,05. Sedangkan hasil keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra setelah diterapkan media mencari pasangan kartu dikategorikan tinggi dengan rata-rata 77.

Penggunaan media mencari pasangan kartu efektif digunakan dalam keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra. Hal ini telah dibuktikan dengan pengujian hipotesis melalui *analisis statistik inferensial parametrik* jenis *paired sample T*

*test* melalui bantuan program komputer SPSS versi 23 dengan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,040 > 2,021$ . Hal ini menunjukkan bahwa mencari pasangan kartu efektif dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Perguruan Islam Ganra.

## REFERENSI

- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Gagne, R. M. 1970. *The Conditins of Learning. (2nd ed)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Nurda'ali, Z. 2017. *Implementasi Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencatatan Jurnal Khusus Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/132420701.pdf>.
- Subana, M dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Satia.
- Sugiyono. 2017. *Media Penelitian Pembelajaran Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umaryanti, Y. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran mencari pasangan kartu Untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Subah Kabupaten Batang*. Universitas Negeri Semarang. Diakses dari <http://slideplayer.info/slide/3158409/>.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontestual konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.