

Keberhasilan Penggunaan Media dan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Angkasa

Ana Khoerunisa, Erwin Rahayu Saputra

Department, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

*Corresponding Author: anakhoerunisa@upi.edu, erwinrsaputra@upi.edu

ABSTRACT

English, as an international language, has become a compulsory subject in the Indonesian education curriculum. Mastery of English is considered essential for enhancing students' communication skills and expanding their educational and career opportunities in the era of globalization. However, the interest of students in learning English at SDN Angkasa class 3A tends to be low, primarily due to difficulties in understanding the material. This article aims to evaluate the effectiveness of using the *Make A Match* learning model and *Flash Card* media in increasing students' interest in learning the topic "Names of Rooms at School." This research employs a qualitative approach with a narrative inquiry method. The results indicate that the use of engaging *Flash Card* media and the *Make A Match* model, which is interactive and enjoyable, significantly enhances students' interest and participation in English lessons. The students displayed high enthusiasm and improved comprehension of the material, as reflected in their ability to correctly complete practice exercises.

Keywords: English, Learning Interest, Learning Model

ABSTRAK

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Penguasaan bahasa Inggris dianggap penting untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa serta memperluas peluang pendidikan dan karir mereka di era globalisasi. Namun, minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris di SDN Angkasa kelas 3A cenderung rendah, terutama karena kesulitan dalam memahami materi. Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dan media *Flash Card* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi "Names of Rooms at School." Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *narrative inquiry*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* yang menarik dan model *Make A Match*, yang bersifat interaktif

Article History:

Received 2023-12-20

Accepted 2024-04-30



dan menyenangkan, secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan pemahaman terhadap materi, yang tercermin dari kemampuan mereka mengerjakan latihan soal dengan tepat.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Minat belajar, Model Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses memanusiakan manusia dengan memberikan pemahaman, pengetahuan, pengalaman serta pembentukan karakter melalui sebuah pembelajaran. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pendidikan, 2022). Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi – tingginya (Annisa, 2022).

Menurut fathurrohman dalam (Bloom & Reenen, 2013) Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri, melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Terjadinya proses pembelajaran didukung dengan seorang pendidik dan peserta didik, tanpa adanya dua peran tersebut maka sebuah kegiatan pembelajaran tidak akan terjadi. Dalam menciptakan pembelajaran yang berhasil maka diperlukan seorang pendidik yang mumpuni baik dari segi penguasaan materi, pengkondisian kelas, dan mampu membangun suasana belajar yang berkualitas dan bermakna, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang patut untuk dipahami dan dipelajari oleh peserta didik, dimana dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, dilansir juga dari universitas harvard dengan berbahasa Inggris dapat membantu perkembangan kognitif peserta didik, dimana meningkatkan kecerdasan, kreativitas dan fleksibilitas berpikir lebih baik.

Seiring dengan berkembangnya globalisasi bahasa Inggris menjadi salah satu skill yang harus dimiliki oleh peserta didik, hal tersebut dapat memperluas peluang pendidikan dan karir peserta didik. Namun dalam pelaksanaannya siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris karena sulitnya pengucapan huruf yang berbeda dengan pelafalan kita, metode belajar yang kurang menarik, hanya menyimak guru tanpa memberikan feedback (Nadila & Rusdiana, 2021) sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik terhadap bahasa Inggris, dalam mengatasi hal tersebut maka seorang pendidik harus mampu memberikan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik, sehingga penulis melakukan praktik mengajar bahasa Inggris di SDN Angkasa dengan penggunaan media pembelajaran gambar dan model pembelajaran make a

match, dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Konsep konteks pendidikan, bahasa Inggris memainkan peran penting sebagai bahasa internasional yang mendukung komunikasi global. Sebagai bagian dari kurikulum pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai keterampilan yang krusial dalam menghadapi tantangan globalisasi. Penguasaan bahasa Inggris dapat memperluas peluang pendidikan dan karir, serta berkontribusi pada pengembangan kognitif dan keterampilan komunikasi siswa. Harvard University menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris dapat meningkatkan kecerdasan, kreativitas, dan fleksibilitas berpikir siswa, yang menunjukkan pentingnya bahasa Inggris dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan. Siswa sering merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris karena perbedaan pengucapan dan tata bahasa, serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian oleh Nadila & Rusdiana (2021) mengungkapkan bahwa kurangnya interaksi dan umpan balik dalam metode pengajaran dapat mengurangi minat siswa terhadap bahasa Inggris. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, penulis melakukan praktik mengajar bahasa Inggris di SDN Angkasa dengan menerapkan media pembelajaran berupa gambar (Flash Card) dan model pembelajaran *Make A Match*. Penggunaan media visual dan model pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan narrative inquiry, di mana peneliti menekankan pada pengumpulan cerita dan pengalaman dari subjek penelitian untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media dan model pembelajaran *Make A Match* mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Darmanita & Yusri (2020), narrative inquiry adalah salah satu bentuk penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali pengalaman individu secara komprehensif dan menyeluruh.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 3A SDN Angkasa yang berjumlah 30 orang. Dalam rangka mengetahui keberhasilan dari penggunaan media dan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti melakukan praktik mengajar secara langsung di kelas tersebut. Selama proses ini, peneliti mengamati, mewawancara, dan mengumpulkan cerita dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara ini dianalisis untuk menilai sejauh mana metode yang digunakan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Metode Make A Match dipilih karena karakteristiknya yang interaktif dan berbasis permainan, yang diyakini dapat memantik minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Peneliti juga menggunakan berbagai media pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi model ini. Hasil dari penerapan metode ini kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik pembelajaran ini dimulai dengan kegiatan pendahuluan atau tahap pra-instruksional, fungsi kegiatan tersebut utamanya adalah untuk menciptakan awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Ruhimat, n.d.). Tahap ini penulis selaku juga pendidik melakukan kegiatan pendahuluan dengan membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan pengkondisian kelas mengenai kebersihan, kenyamanan, kerapihan sehingga kelas dapat dinilai layak untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, pengkondisian siswa juga dibutuhkan dimana hal tersebut menyiapkan siswa baik itu jasmani maupun rohani sehingga siswa mampu mengikuti proses pembelajaran secara efektif.

Menurut (Johnson dan Bany, 1970) Pengkondisian belajar menjadi kegiatan mendasar yang perlu dilakukan sebagai kemampuan guru dalam memfasilitasi kondisi suasana belajar yang aman, nyaman, menyenangkan, alami agar anak dapat belajar dan mengembangkan potensinya secara optimal (Susanto, 2018) pada tahap ini juga penulis melakukan doa bersama dengan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, setelah itu menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.

sebelum memulai pada penyampaian materi, pendidik melakukan apersepsi untuk mengaitkan pengetahuan siswa yang telah diketahui dengan materi yang akan dipelajari, sehingga siswa terbawa masuk ke dalam dunia kita. Apersepsi ini dilakukan dengan memberikan sebuah cerita, dan pertanyaan yang disampaikan oleh pendidik kepada siswa. Dari hasil yang dilihat saat proses pembelajaran berlangsung siswa mampu terbawa dimana mereka aktif untuk menyebutkan negara – negara yang mereka ingin kunjungi. Kegiatan apersepsi ini memberikan daya tarik sehingga siswa mau untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan antusias.

Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran (li & Pembelajaran, 2010) Materi yang diambil pada pertemuan kali itu adalah pelajaran bahasa Inggris mengenai names of school atau nama – nama ruangan yang ada di sekolah, tujuan dari pembelajaran tersebut adalah siswa mampu menyebutkan dan mengidentifikasi nama-nama ruangan di sekolah dengan lancar dan tepat, dengan capaian pembelajaran :

1. Menyimak–Bercicara

Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas dengan menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Peserta didik memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Peserta didik mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

2. Membaca–Memirsa

Peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal, atau interaktif.

Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi dimana siswa diminta untuk menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di sekitar sekolah seperti ruang kelas, ruang guru, kantin, perpustakaan dll, siswa dan penulis bersama – sama menerjemahkan nama ruangan tersebut kedalam bahasa Inggris, penulis juga memberikan contoh dan cara dalam menyampaikan atau menyebutkan nama ruangan tersebut dibarengi dengan siswa melafalkan kembali kosa kata yang disampaikan oleh penulis, kegiatan tersebut mendapatkan respon yang sangat baik dimana siswa sangat antusias untuk menyebutkan dan mengulang kata secara bersama – sama, kegiatan tersebut juga dibantu dengan sebuah media pembelajaran, Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Syawaluddin, n.d.) media yang digunakan berupa gambar ruangan – ruangan yang ada di sekitar sekolah.



Gambar 1. Ruangan yang ada di sekolah

Dalam proses pembelajaran penulis menggunakan model pembelajaran make a match, model pembelajaran make a match merupakan salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dengan teknik bekerjasama untuk mencari pasangan sambil

belajar memahami suatu topik dalam pembelajaran sehingga siswa mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan guru (Pembelajaran & Match, 2016) sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan melalui sebuah permainan.

Penggunaan model tersebut sebelumnya penulis menyiapkan terlebih dahulu kartu yang berisikan jawaban dan pertanyaan, setiap kertas yang berisi pertanyaan harus mempunyai jawaban, kertas tersebut dibagikan kepada siswa secara acak sehingga sebagian siswa mendapatkan pertanyaan dan sebagian lagi mendapatkan jawaban, selanjutnya siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu tersebut dengan waktu yang telah ditentukan, setelah setiap siswa mendapatkan pasangannya, penulis meminta setiap pasangan maju kedepan kelas untuk mengecek apakah pasangan dari kartu tersebut sesuai dengan pertanyaan atau jawaban yang tertera pada kartu tersebut. proses kegiatan ini memberikan efek yang baik kepada siswa dimana siswa mampu memahami materi yang disampaikan, dibuktikan dengan sebagian besar siswa mampu mencocok atau memasangkan setiap kartu yang diberikan oleh penulis dengan benar, dengan model tersebut daya ingat siswa terhadap kosa kata yang diberikan meningkat sehingga siswa hafal kosa kata tersebut dalam bahasa inggris.

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi, evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran (Idrus L 1, 2019) dengan adanya evaluasi, penulis dan siswa dapat melihat keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran, adanya evaluasi juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar. Teknik evaluasi yang digunakan berupa tes tulis, dimana siswa diminta mengerjakan soal uraian yang diberikan oleh penulis dalam LKPD, dan mencocokan gambar ruangan dengan nama dari ruangan tersebut.

<p>Lembar Kerja Peserta Didik</p> <p>Name : _____ Class : _____</p> <p>a. Complete the sentences below correctly</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The student go to the for dhuha prayer 2. Siswa buys Food in when resting 3. I do hope to all student have to get gathering in right now 4. We clean our everyday morning b. Make the sentence from this picture 5.  _____ 6.  _____ <p>c. answer the question below</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Every student likes to visit me when they want to read or borrow books, who am i ? 8. I often use it as a meeting place, teachers like to gather here, who am i ? 	<p>d. Match the picture with the name</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td></td> <td>• Mosque</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• restroom</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• Schoolyard</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• Library</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• Office</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• Canteen</td> </tr> <tr> <td></td> <td>• Classroom</td> </tr> </tbody> </table>		• Mosque		• restroom		• Schoolyard		• Library		• Office		• Canteen		• Classroom
	• Mosque														
	• restroom														
	• Schoolyard														
	• Library														
	• Office														
	• Canteen														
	• Classroom														

Gambar 2. Soal uraian dalam LKPD

Hasil evaluasi yang diberikan sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga dapat diartikan kegiatan pembelajaran berhasil dan berjalan dengan baik, disisi lain siswa juga sudah dapat mengimplementasikan dalam kehidupannya.

Keberhasilan sebuah pembelajaran diciptakan dari proses pengajaran yang menyenangkan, yang mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa dengan cara yang tepat dan mampu meningkatkan daya tarik dan minat siswa sehingga siswa mampu aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seorang pendidik perlu untuk mempersiapkan dan merencanakannya terlebih dahulu agar proses pembelajaran tidak membosankan. Upaya yang dapat dilakukan oleh penulis dalam menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan dengan penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa menurut Depdikbud (1992:79) dalam (Nur Fadillah et al., n.d.) dengan adanya media pembelajaran kegiatan belajar tidak akan membosankan, karena adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidik dan guru, sehingga disini siswa tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran tetapi menjadi subjek yang aktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal. Menurut Wina Sanjaya dalam (Nurrita T, 2018) , ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi antara pendidik dan siswa, sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. 2) Fungsi motivasi, dimana media pembelajaran dapat memotivasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. 3) Fungsi kebermaknaan, penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta. 4) Fungsi penyamaan persepsi, dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan. 5) Fungsi individualitas dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Upaya selanjutnya yaitu menciptakan konsep belajar sambil bermain, bahasa Inggris merupakan pelajaran yang kurang diminati karena termasuk kedalam pelajaran yang sulit, maka dari itu untuk menarik minat siswa maka disini penulis menggunakan permainan sebagai salah satu metode dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, Metode belajar sambil bermain membentuk suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan hal ini karena bermain adalah dunia anak sehingga anak lebih antusias dan berminat tanpa mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa lebih mudah berkembang (Aminah et al., 2022), dengan menggunakan permainan dapat menciptakan suasana kelas yang

aktif, dimana dalam proses pembelajarannya lebih banyak melibatkan siswa, sehingga siswa tidak hanya duduk rapi mendengarkan guru menyampaikan materi, melainkan siswa dapat mengeksplor pengetahuannya terhadap materi yang disampaikan.

Dari pengalaman praktik mengajar yang telah dilakukan, penulis menemukan seorang siswa yang sudah lancar dalam penggunaan bahasa Inggris, dimana dia sudah mengetahui beberapa kosa kata bahasa Inggris dibandingkan teman – teman yang lainnya. Setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut sering belajar bahasa Inggris dengan orang tuanya, dari sini dapat dilihat bahwa orang tua memiliki peran yang penting dalam membantu keberhasilan anak dalam pembelajaran. Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh para orang tua yakni mengawasi, memperhatikan anak dalam mengerjakan tugas sekolah, memberikan semangat dan motivasi bagi anak dalam proses pembelajaran (Katarina D M O, 2021). Peran orang tua juga penting dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahasa Inggris di rumah meskipun dalam waktu yang singkat agar bahasa Inggris anak semakin berkembang (Nasution, 2016).

Hasil wawancara dengan siswa yang telah lancar berbahasa Inggris mengungkapkan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses belajar bahasa Inggris di rumah berkontribusi signifikan terhadap kemampuan bahasa siswa. Orang tua yang secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar anak, seperti mempraktikkan kosa kata dan mendiskusikan materi bahasa Inggris, memberikan dukungan yang sangat berharga. Penelitian oleh Katarina D M O (2021) menegaskan bahwa pengawasan dan motivasi dari orang tua dapat meningkatkan keberhasilan akademik anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keberadaan orang tua sebagai fasilitator dalam proses belajar membantu anak merasa lebih percaya diri dan termotivasi.

Orang tua yang meluangkan waktu untuk mendampingi anak dalam mengerjakan tugas bahasa Inggris dan memberikan semangat dapat mempercepat perkembangan keterampilan bahasa anak. Nasution (2016) menyatakan bahwa interaksi bahasa Inggris di rumah, meskipun singkat, tetap efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Melibatkan anak dalam percakapan sehari-hari dalam bahasa Inggris dapat memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Praktik ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memperkuat pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Secara keseluruhan, keterlibatan aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di rumah terbukti berperan penting dalam perkembangan bahasa anak. Dukungan tersebut tidak hanya membantu anak dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap bahasa Inggris. Dengan mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari, orang tua dapat berkontribusi pada pencapaian akademik anak dan mempersiapkan mereka untuk sukses dalam komunikasi global.

4. KESIMPULAN

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memiliki peran penting dalam memperluas peluang pendidikan dan karir peserta didik, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan

komunikasi. Meskipun demikian, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris di SDN Angkasa, disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi, menuntut kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar (Flash Card) dan model pembelajaran Make A Match efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media visual memudahkan pemahaman materi, sementara model pembelajaran yang interaktif menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

5. REFERENSI

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., & Meitha, S. (2022). *Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar*. 1(2), 465–471.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Aziza, F. N., & Yunus, M. (2021, August). Peran orang tua dalam membimbing anak pada masa study from home selama pandemi Covid 19. In *UrbanGreen Conference Proceeding Library* (pp. 112-114).
- Bloom, N., Schankerman, M., & Van Reenen, J. (2013). Identifying technology spillovers and product market rivalry. *Econometrica*, 81(4), 1347-1393.
- Connelly, F.M., & Clandinin, D.J. (2000). *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. Jossey-Bass.
- Crystal, D. (2000). *English as a Global Language*. Cambridge University Press.
- Darmanita, Z., & Yusri, M. (2020). Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Interpretasi, dan Pelaporan Temuan. *As-Shaff: Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, 1(1), 24–34. <https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/asjmd/article/view/75>
- Febriana, M., Aminah, A., & Afrizal, A. (2024). Determinants of Earnings Quality (Case Study of Mining Sector Manufacturing Companies on the Indonesian Stock Exchange 2021-2022). *International Journal of Economics, Management and Accounting (IJEMA)*, 1(9), 693-708.
- Gulo, W. (2017). *Pembelajaran Berbasis Inquiry*. Penerbit Kencana.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci: 03*, 171–187. li, B. A. B., & Pembelajaran, A. (2010). *No Title*. 8–14.
- Nadila, E., & Rusdiana, fendi krisna. (2021). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual Pada Anak Di Dusun Kropak. *Prosiding Pengabdian Masyarakat*, 1, 598–612.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *BERNAS: Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 76-81.
- Nasution, S. (2016). Pentingnya pendidikan Bahasa Inggris pada anak usia dini. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *Peranan media pembelajaran dalam*. 3, 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Katarina, D. M. O. (2021). *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Penerbit Pendidikan.
- Park, H., & Stepchenkova, S. (2023). Invisible power of culture: Mapping tourist information flow of national DMO websites. *Journal of Travel Research*, 62(4), 753-767.
- Pembelajaran, M., & Match, M. A. (2016). *Landasan Teori A . Deskripsi Teori*. 7–28.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8
- Rasyid, A., Arif, A., & Kurnia, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 16-22).
- Ruhimat, T. (n.d.). *Prosedur Pembelajaran Dr. Toto Ruhimat, M.Pd* . 1–30.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem: Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts. *BIODIK*, 5(3), 181-196.
- Susanto, R. (2018). Pengkondisionan Kesiapan Belajar Untuk Pencapaian Hasil Belajar Dengan Gerakan Senam Otak. *Jurnal Eduscience Volume*, 3(2).
- Suryani, A. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua terhadap Kemampuan Bahasa Inggris Anak: Sebuah Tinjauan Empiris. Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.