

ABSTRAK

Ghina Mardhiyya Rachmaali, 1212020095. 2025. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbasis Media Kartu untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi-Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII C di SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon).*

Partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon masih tergolong rendah. Fenomena ini terlihat dari kurangnya inisiatif siswa dalam bertanya, memberikan tanggapan, serta kecenderungan pasif saat kegiatan diskusi. Rendahnya partisipasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu memicu keterlibatan siswa secara optimal, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis media kartu serta mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon.

Secara konseptual, model pembelajaran Make a Match berbasis media kartu dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan kolaboratif melalui kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban. Kerangka berpikir penelitian ini berlandaskan pada asumsi bahwa penggunaan model dan media yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mental, emosional, dan fisik siswa. Oleh karena itu, penerapan Make a Match diprediksi mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menuntut siswa untuk bergerak, berinteraksi, bekerja sama, serta aktif dalam menyelesaikan tugas yang bersifat permainan edukatif.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan kelompok eksperimen (VII C) dan kelompok kontrol (VII B), masing-masing berjumlah 34 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket partisipasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, serta perhitungan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis media kartu terlaksana dengan sangat baik (93,3%). 2) Partisipasi siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan, dibuktikan dengan kenaikan skor angket dari 66,21 menjadi 84,76. Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta antara kelas eksperimen dan kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,55 berada pada kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 0,21. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match berbasis media kartu efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.