

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun dan mengembangkan potensi serta keterampilan setiap individu. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga pada pembentukan nilai-nilai moral dan sosial. Proses pendidikan sendiri tidak terlepas dari pembelajaran yang disusun melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dalam pembelajaran, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan sekaligus memperluas wawasan dan mengembangkan karakter mereka (Maulidina et al., 2024).

Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk menjadi manusia yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, masyarakat, maupun lingkungannya. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang secara menyeluruh untuk memenuhi kebutuhan perkembangan siswa baik secara intelektual maupun emosional. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membangun suasana serta proses pembelajaran yang mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, mereka mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Triani, 2019).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, upaya peningkatan kualitas pembelajaran terus dilakukan untuk mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21. Tujuan umum pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai media untuk mentransfer pengetahuan keagamaan (aspek kognitif), sekaligus menjadi sarana untuk menanamkan norma dan nilai moral yang membentuk sikap (aspek afektif). Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga berperan dalam mengendalikan perilaku (aspek psikomotorik), sehingga dapat menciptakan kepribadian manusia yang utuh dan seimbang (Ainiyah, 2013).

Partisipasi siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Menurut George Terry (2009) yang dikutip oleh Winardi (2002), “Partisipasi adalah keterlibatan seseorang secara mental maupun emosional dalam suatu aktivitas, yang diwujudkan melalui kontribusi dalam pengambilan keputusan atau pelaksanaan tugas”. Dalam konteks pembelajaran, partisipasi aktif mencakup perhatian, keterlibatan, dan peran aktif siswa selama proses belajar-mengajar. “Pentingnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya berhubungan dengan pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga berperan besar dalam pembentukan karakter siswa” (Hidayati, 2024). Dengan partisipasi aktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari sesama siswa, memperkuat kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Di satu sisi, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah dilaksanakan dengan baik, pelaksanaannya sudah sesuai dengan agenda yang disiapkan sebelumnya. Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2025 terhadap siswa kelas VII pada tahun ajaran 2024/2025, serta wawancara dengan guru PAI kelas VII, teridentifikasi adanya kendala terkait rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengonfirmasi kondisi ini pada subjek penelitian dan mengukur partisipasi awal,

observasi awal dan pengambilan data pre-angket dilakukan pada 4 Agustus 2025 pada siswa kelas VII C tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII C SMPN 2 Sumber, diketahui bahwa sebagian siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang masih rendah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini terlihat dari minimnya keaktifan mereka dalam bertanya, menanggapi pendapat, maupun bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Beberapa siswa juga tampak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, yang turut berpengaruh terhadap rendahnya partisipasi mereka di kelas.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu. Model pembelajaran *Make a Match* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan berbasis permainan, yang diharapkan dapat mengatasi kepasifan siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lokat et al. (2019), menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian oleh Rofi'ah (2023), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif visual berpengaruh pada minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Persoalannya: Apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

Berdasarkan permasalahan tersebut, rendahnya partisipasi siswa diduga bukan hanya disebabkan oleh faktor internal, tetapi juga oleh model pembelajaran yang digunakan guru yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu sebagai alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, peneliti memfokuskan penelitian yang berjudul: “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).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana partisipasi siswa selama penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon.
2. Partisipasi siswa selama penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya kajian teoritis tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, khususnya

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang model pembelajaran interaktif dan penggunaan media kartu dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, karena model pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif. Selain itu, model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.

b. Manfaat bagi siswa

Dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif. Hasil penelitian juga dapat dijadikan salah satu pedoman untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sekolah mampu mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif sejalan dengan perkembangan teknologi.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa atau

mengembangkan model pembelajaran berbasis media visual untuk mata pelajaran lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran adalah struktur atau pendekatan yang digunakan untuk merencanakan dan menjalankan proses pembelajaran. Model ini dapat mencakup berbagai metode dan strategi yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di lingkungan kelas maupun dalam konteks yang lebih luas. Menurut Trianto (2017), model pembelajaran diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar (Bangun et al., 2019).

Make a Match adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau mencocokkan pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan (Komalasari, 2017). Menurut Suprijono (2015), model pembelajaran *Make a Match* melibatkan kartu-kartu yang terdiri dari satu set kartu berisi pertanyaan dan set kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Jadi model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Media visual adalah segala bentuk materi pembelajaran yang disampaikan melalui indera penglihatan. Sederhananya, ini adalah segala sesuatu yang bisa kita lihat dan digunakan untuk membantu memahami suatu konsep atau informasi. Media visual ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membuat materi pelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan diingat (R. W. Sari, 2019). Media kartu adalah salah satu alat yang dapat membantu guru dalam pengajaran, berfungsi sebagai pendorong motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kegiatan belajar lebih dinamis, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Model dan media yang bervariasi sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan model dan media yang sesuai, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran.

Menurut Suryosubroto (2002), partisipasi adalah keterlibatan mental, emosional, dan fisik individu dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan yang dilakukan oleh sebuah organisasi, mendukung pencapaian tujuan, serta bertanggung jawab atas keterlibatan tersebut. Partisipasi aktif siswa mengacu pada keterlibatan mental, emosional, dan fisik mereka dalam pembelajaran. Ini mencakup motivasi dan keberanian untuk menunjukkan minat, mengungkapkan kebutuhan, menyampaikan permasalahan, serta turut serta dalam persiapan dan pelaksanaan kegiatan belajar. Keaktifan siswa dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu: antusiasme dalam belajar, keberanian untuk mengajukan pertanyaan, kesediaan menjawab pertanyaan yang diajukan, serta kemampuan untuk mempresentasikan hasil pemahaman di hadapan kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020).

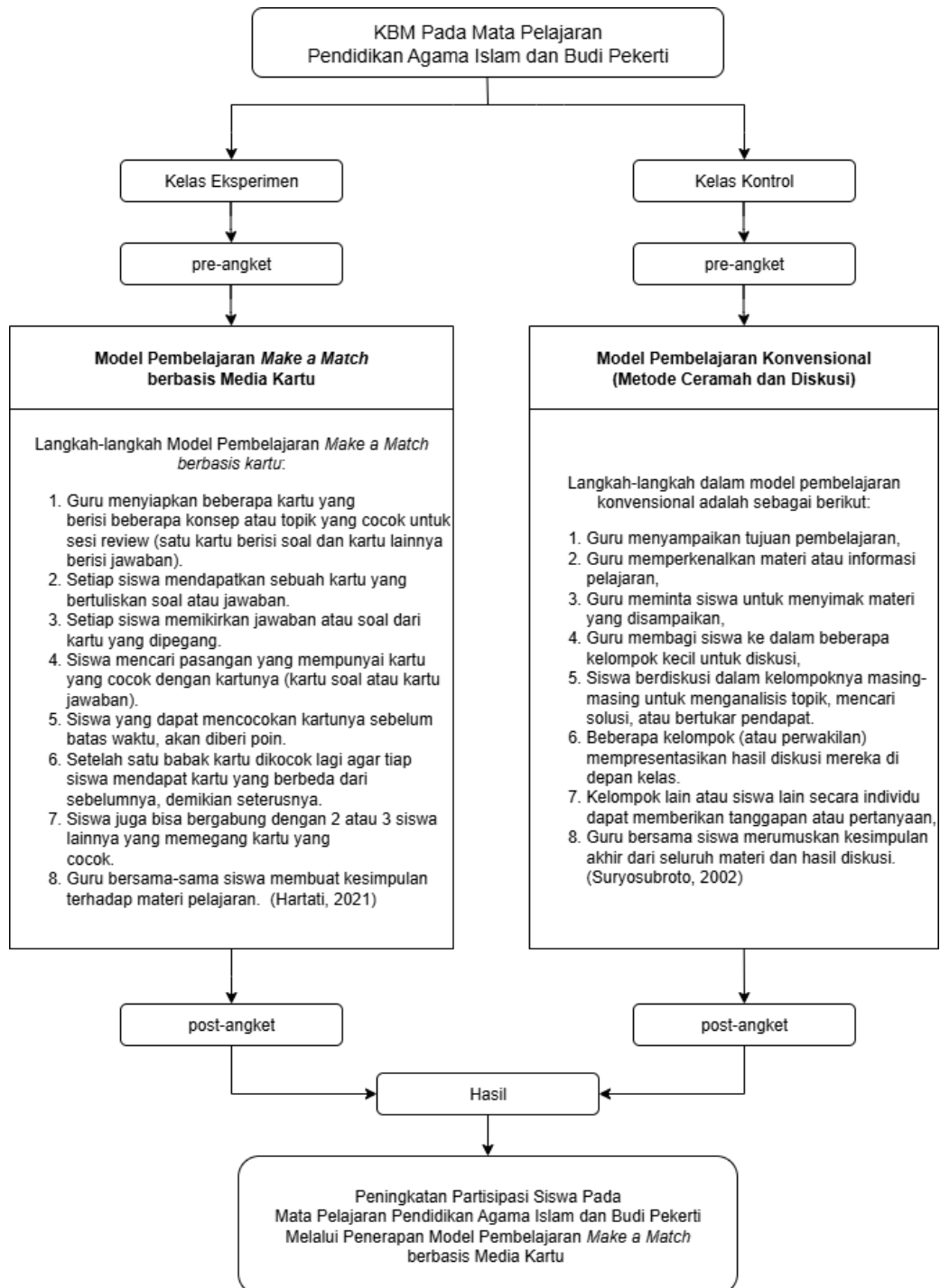
Peran guru dalam menerapkan model pembelajaran adalah memastikan bahwa siswa terlibat aktif selama proses belajar berlangsung. Dalam hal ini, model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media kartu sebagai media pembelajaran diduga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Menurut Sari (2019), model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Fiteriani & Suarni (2016) juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah metode yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mampu menjalin kerja sama dengan sesama peserta didik di dalam kelompoknya.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Make a Match* adalah: (1) Guru menyiapkan kartu berisi konsep, yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban. (2) Setiap siswa mendapatkan kartu pertanyaan atau kartu jawaban secara acak. (3) Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai. (4) Siswa yang berhasil menemukan pasangan sebelum waktu habis akan memperoleh poin. (5) Sebaliknya, siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan setelah waktu habis akan menerima sanksi. (6) Setelah satu putaran selesai, kartu dikocok kembali. (7) Guru kemudian membimbing siswa dalam menyusun kesimpulan (Khabdila, 2023).

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran penting di sekolah yang bertujuan membentuk karakter siswa agar memahami, menghayati, dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan teoretis tentang ajaran Islam, tetapi juga mendorong siswa untuk mengaplikasikannya dalam tindakan nyata, sehingga terbentuk pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan peduli terhadap sesama serta lingkungan. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam secara utuh dan menyeluruh. Agar pembelajaran ini lebih efektif, diperlukan penggunaan model dan media yang inovatif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan merasa pembelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka.

Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu merupakan sebuah model dan media yang dapat digunakan untuk menunjang kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang didukung oleh media kartu yang menyenangkan, model dan media ini juga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model dan media ini tidak membosankan karena dapat mengatasi kejenuhan siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu diduga dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang dibuat berdasarkan dugaan atau asumsi yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian (Zaki & Saiman, 2021). Hipotesis berfungsi sebagai panduan dalam menentukan arah dan fokus penelitian serta sebagai dasar untuk menguji hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu memiliki keterkaitan dengan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan yaitu terdapat peningkatan partisipasi siswa yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber, Kabupaten Cirebon (H_a).

Berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII C SMPN 2 Sumber
Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini adalah:

- Variabel bebas (X): penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu
- Variabel terikat (Y): partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Terdahulu

Setelah mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini. Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan dengan penelitian terdahulu untuk melihat kelebihan dan kekurangannya. Tujuannya adalah untuk memperoleh acuan serta menghindari kemungkinan kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Amelia Apriliani pada tahun 2024 (Apriliani, 2024) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media*

Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Punggur” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media kartu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Make a Match* dan media kartu sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran yang diteliti, di mana penelitian Apriliani berfokus pada IPS, sementara penelitian saya berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang memiliki konten dan pendekatan yang berbeda. Selain itu, penelitian Apriliani lebih menekankan pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya berfokus pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Skripsi yang disusun oleh Riskayanti pada tahun 2024 (Riskayanti, 2024) di Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII.A Di SMP PGRI Barembeng Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”*. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII.A di SMP PGRI Barembeng. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian saya fokusnya terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Skripsi yang disusun oleh Lia Tri Wahyuni pada tahun 2022 (Wahyuni, 2022) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Card sort Untuk Mengukur Tingkat Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung”* menunjukkan bahwa media pembelajaran card sort efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Persamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan media kartu untuk mendukung proses pembelajaran dan

meningkatkan keaktifan siswa. Namun, perbedaan utamanya terletak pada metode pembelajaran yang digunakan, di mana Wahyuni menggunakan metode card sort, sementara penelitian saya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang berbasis pada pencocokan kartu secara aktif dalam kelompok. Selain itu, penelitian Wahyuni lebih berfokus pada keaktifan siswa secara umum, sementara penelitian saya bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

4. Penelitian yang disusun oleh Hermince Taba Lokat , Djoko Adi Susilo, dan Yuniar Ika Putri Pranyata pada tahun 2019 (Lokat et al., 2019) yang diterbitkan dalam jurnal Seminar Nasional FST 2018 ~ Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul “*Make a Match dengan Media Kartu Soal dan Jawaban untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Make a Match* dengan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK PGRI Pakisaji. Persamaan dengan penelitian saya adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media kartu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran, pada penelitian ini mata pelajarannya adalah Matematika, sedangkan penelitian saya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
5. Penelitian yang disusun oleh Siti Musdalifah, Lucia Tri Pangesthi, Siti Sulandjari, dan Niken Purwidiani pada tahun 2021 (Musdalifah et al., 2021) yang diterbitkan pada Jurnal Tata Boga dengan judul “*Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner*”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan media kartu sebagai alat bantu untuk mendukung pembelajaran. Perbedaannya adalah bahwa penelitian ini lebih fokus pada kartu bergambar untuk meningkatkan hasil

belajar dalam konteks pembelajaran keahlian kuliner, sementara penelitian saya menggunakan media kartu yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan penelitian terdahulu, meskipun telah ada penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dan media kartu dalam beberapa penelitian, belum ada penelitian yang secara khusus menggabungkan kedua elemen tersebut untuk meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP. Penelitian yang saya lakukan mengisi gap ini dengan fokus yang lebih spesifik pada peningkatan partisipasi siswa serta pengintegrasian media kartu dalam model pembelajaran *Make a Match*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

