



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Kuartet terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII di SMPN 11 Mataram

Suzilawati^{1*}, M. Ismail¹, Basariah¹

¹ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1752>

Article Info:

Received : 10 Januari 2026
Revised : 19 Januari 2026
Accepted : 02 Februari 2026
Published : 18 Februari 2026

Correspondence:

Suzilawati

Phone: +6287762947168

Abstract: This study aims to determine the effect of implementing the *Make A Match* type cooperative learning model assisted by quartet card media on students' learning participation in the Pancasila Education subject for seventh-grade students at SMPN 11 Mataram. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the *Nonequivalent Control Group Design*. The population of this study consisted of all seventh-grade students of SMPN 11 Mataram, totaling 98 students. The sample was determined using random sampling techniques, resulting in class VII C as the experimental class and class VII D as the control class, with a total sample of 48 students. Data collection techniques included observation and a student learning participation questionnaire. The research instruments were first tested for validity and reliability. Data analysis was conducted through prerequisite tests, namely normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using an independent t-test at a 5% significance level. The results of the study indicate that there is a significant effect of implementing the *Make A Match* type cooperative learning model assisted by quartet card media on students' learning participation. This is evidenced by the hypothesis testing results showing that the calculated t-value is greater than the t-table value, so the alternative hypothesis is accepted. The implementation of the *Make A Match* type cooperative learning model assisted by quartet card media was able to increase student engagement, learning interaction, and active participation during the Pancasila Education learning process.

Keywords: Cooperative Learning Model; *Make A Match*; Quartet Cards; Learning Participation; Pancasila Education.

Citation: Jaelani, H., Ismail, M., & Basariah. (2026). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Kuartet terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII di SMPN 11 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 765–769. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1752>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha pendidik dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui interaksi antara guru dan siswa baik secara individual maupun kelompok.

Pembelajaran kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar gagasan, pengalaman, serta membangun pemahaman melalui kerja sama. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Namun demikian, realitas pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta belum menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui model ini, siswa didorong untuk berinteraksi, berdiskusi, serta bertanggung jawab terhadap proses belajar kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dipandang relevan karena menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Model ini melibatkan siswa dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai sehingga tercipta suasana belajar aktif dan komunikatif. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mendorong interaksi sosial antar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media kartu kuartet merupakan salah satu media yang memiliki karakteristik permainan edukatif yang menarik. Menurut Karsono dkk., kartu kuartet merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menarik perhatian siswa karena dikemas secara kompetitif namun tetap memuat materi pembelajaran. Sementara itu, Hidayat (2022) menyatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan keterlibatan belajar siswa. Melalui kombinasi model pembelajaran *Make A Match* dan media kartu kuartet, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan pencocokan kartu yang dilakukan secara berulang membantu siswa memahami materi tanpa tekanan menghafal, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet terhadap partisipasi

belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 11 Mataram.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menguji hubungan sebab akibat antara variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design atau eksperimen semu. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengontrolan variabel secara penuh sebagaimana pada eksperimen murni. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Mataram yang berlokasi di Jalan Panji Asmara No. 22, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet terhadap partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

1.24 siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen

2.24 siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol

Jumlah sampel penelitian sebanyak 48 siswa

Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum penelitian dilaksanakan, instrument penelitian terlebih dahulu diuji untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji coba instrument dilakukan kepada siswa kelas kontrol

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan bantuan program SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar item pernyataan dalam angket partisipasi belajar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Item yang tidak memenuhi kriteria validitas dieliminasi sehingga instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur partisipasi belajar siswa secara akurat.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat reliabilitas tinggi sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen observasi dan angket partisipasi belajar dinyatakan memenuhi syarat penelitian.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa data partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji F untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Fhitung lebih kecil dari Ftabel, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Karena data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji-t

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dua pihak pada taraf signifikansi 5%. Analisis dilakukan untuk mengetahui perbedaan partisipasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai thitung lebih besar dibandingkan ttabel sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan

media kartu kuartet memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan partisipasi belajar terlihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas mencari pasangan kartu mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya. Secara teoritis, pembelajaran kooperatif menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model *Make A Match* memberikan pengalaman belajar yang menuntut siswa bergerak, berpikir, dan berkolaborasi. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan tanggung jawab individu dan kelompok melalui interaksi sosial yang intensif.

Penggunaan media kartu kuartet juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam memahami materi. Karsono dkk. menjelaskan bahwa kartu kuartet memiliki karakteristik permainan edukatif yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memuat materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Hidayat (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan kartu kuartet memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Ketika minat belajar meningkat, maka partisipasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Secara pedagogis, kombinasi antara model pembelajaran aktif dan media permainan edukatif mampu:

1. meningkatkan motivasi belajar siswa,
2. memperkuat interaksi sosial,
3. menciptakan pembelajaran bermakna,
4. meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Sebaliknya, pada kelas kontrol aktivitas belajar masih didominasi oleh guru sehingga partisipasi siswa relatif lebih rendah. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Model *Make A Match* memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui aktivitas langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* berbantuan kartu kuartet memiliki pengaruh yang berbeda pembelajaran PPKn di SMPN 11 Mataram. Berdasarkan hasil uji statistik Berdasarkan hasil hipotesis tersebut digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test karena data berasal dari dua kelompok independen dan tidak berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai p-value lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet terbukti memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII di SMPN 11 Mataram. Jika dibandingkan, siswa pada kelas yang menggunakan model *Make A Match* lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga partisipasi belajarnya secara keseluruhan lebih tinggi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

- Aini Na'ima, Q. (2014). Pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Lampung
- Andriningrum, M., Kriswandani, & Prihatnani, E. (2011). Pengaruh pembelajaran dengan media kartu kuartet terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang semester I tahun ajaran 2014/2015. (Skripsi tidak diterbitkan)
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (ed. revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bertasari, C. (2014). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap aktivitas siswa dan penguasaan materi
- Curran, L. (1994). *Make a Match: Cooperative Learning Strategies*. Addison Wesley.
- Ginanjari, A., & Darmawan, D. (2019). Peningkatan partisipasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–130.
- Gunardi, A., & Ramadewi, A. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Edukatif Press.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto. (2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pembentukan karakter warga negara. Kencana.
- Hidayat, R. (2022). Pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif*, 9(2), 201–210.
- Isnaeni, A., & Hidayah, N (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (dalam Rahmawati) Deepublish.
- Karsono, K., Sumarni, D., & Wulandari, E. (2014). Penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 43–48.
- Lestari, N. (2019). Penerapan model *Make A Match* terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (skripsi tidak diterbitkan). Universitas
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Magdalena, I. (2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Mahmud, A., Saputra, E., & dkk. (2023). Pendidikan Pancasila: Konsep, tujuan, dan implementasi. Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 171–187.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kuartet.
- Pratama, A., & Dewi, R. (2021). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa. (skripsi tidak diterbitkan).
- Rahayu, A. S. (2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bumi Aksara.
- Reza, A., dkk. (2019). Peran guru dalam pembelajaran kolaboratif dan efektivitas proses belajar-mengajar. (skripsi tidak diterbitkan).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar siswa*. Universitas
- Riset, J., Dasar, P., & Prameswari, I. A. (2022). *Juridikdas Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta*

- Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV C SDN 71 Kota Bengkulu. 5(1), 42–53.
- Samura, A. O. (2015). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 45–52.
- Sanjaya, W. (2017). *Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sari, D. (2020). Penerapan model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar
- Setiawan, D. (2017). Media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 2(1), 11–19.
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu
- Simaremare, T. P., Taufika, R., & Usmanto, H. (2022). Peningkatan Kreativitas
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Graha Ilmu.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto, D. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta.
- Sofiah, S. (2018). Studi kasus rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 45–52.
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Mentari Pustaka.
- Sudiono, D. (2016). MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SMP (The Development Learning Media of Quartet Cards and Model of Character Education on Secondary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 42–54.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Alfabeta.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, S. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1–8.
- Susmiati, N. (2021). Penggunaan media Kartu Kuartet untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak diterbitkan.
- Svinicki, M. D., & McKeachie, W. J. (2010). *McKeachie's teaching tips: Strategies, research, and theory for college and university teachers* (13th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taniredja, T. (2010). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trygu. (2021). *Menganggas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Umar. (2014). Media Pendidikan. 11, 131–144.
- Umar. (2014). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utami, A.R., Heriyanto, E., Sawaludin, & Ismail, M. (2023). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di SMPN 10 Mataram.
- Wardani, dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas/I.G.A.K.* Wardani, Kuswaya Wihardit (edisi ke-2).