

Pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster terhadap hasil belajar siswa

***Wiwini Mistra Jeniwanti, Edy Herianto, Bagdawansyah Alqadri**

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FKIP Universitas Mataram

Corresponding Author: ***Wiwini Mistra Jeniwanti**

E-mail: wiwinmistra15@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing a poster-based make-a-match learning model on eighth-grade students' learning participation in Pancasila Education at SMPN 10 Mataram. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a non-equivalent control group design. The study population was all eighth-grade students at SMPN 10 Mataram, with a sample size of 40 students divided into two classes: a control class and an experimental class. Data collection used a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The validity test result showed 42 valid statements, which were then analyzed according to their content depth and breadth of context, resulting in 36 statements used in the questionnaire. The reliability test showed a Cronbach's Alpha value of 0.9103, indicating a reliable instrument. The conclusion of this study indicates that implementing a poster-based make-a-match learning model did not significantly impact student learning participation. This can be influenced by several factors, such as students who are not yet accustomed to the cooperative learning model, less conducive classroom condition, and the quality of students' responses when filling out the questionnaire.

Article History

Received: 30 April 2026

Accepted: 18 June 2026

Published: 22 June 2026

Keywords:

*Make a match,
poster visual media,
learning participation*

PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sesuai, mampu mendorong siswa berpikir kritis, aktif berpartisipasi serta mampu menemukan solusi mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran yang dihadapinya (Fajri, Herianto, & Sawaludin, 2022). Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif adalah model pembelajaran cooperative learning tipe make a match. Model pembelajaran make a match ialah model pembelajaran yang memanfaatkan kartu soal dan kartu jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa sehingga membangun suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fauhah & Rosy, 2020).

Selain model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran lebih efektif tentu membutuhkan media pendukung berupa media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tentu memperhatikan kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran adalah media visual poster. Media visual seperti poster dinilai relevan karena mampu menarik atensi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan mengingat siswa melalui penggunaan gambar, simbol dan informasi yang disajikan secara ringkas. Poster sebagai media visual efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara konkret dan menarik (Cahyadi, 2019). Pemanfaatan media visual poster dapat mempengaruhi perhatian dan tingkah laku siswa dalam belajar ke arah yang lebih positif (Susilana, 2024). Efektivitas penggunaan model dan media pembelajaran dapat dilihat melalui partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran mulai dari bertanya, menjawab, diskusi hingga mengevaluasi hasil belajar. Partisipasi belajar menunjukkan seberapa besar keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran (Fatmawati, 2019). Namun, pada kenyataannya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas VIII SMPN 10 Mataram, sebagian besar siswa masih tergolong pasif, kurang fokus, mudah bosan dan pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurang variative model pembelajaran dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (R. Novita, 2024). Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas VIII SMPN 10 Mataram dibutuhkan inovasi terkait penerapan model dan media pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran make a match berbasis media visual poster apakah mampu mempengaruhi partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran make a match berbasis media visual poster terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 10 Matara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design* sehingga melibatkan 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2020). Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat partisipasi belajar pada masing-masing kelas. Selanjutnya kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran *make a match* berbasis media

visual poster. Untuk kelas kontrol tetap belajar menggunakan model pembelajaran yang telah disusun oleh guru Pendidikan Pancasila. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian akan diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama yang digunakan pada *pretest*. Subjek yang dikaji pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 10 Mataram dengan sampel mewakili yang diperoleh melalui teknik sampling yaitu purposive sampling yaitu kelas 8I kelas kontrol dan 8G kelas eksperimen. Data yang dibutuhkan dikumpulkan melalui instrumen kuesioner (angket) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data kemudian dilakukan melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan rumus Shapiro Wilk dan homogenitas dengan rumus Levene's Statistic. Uji hipotesis untuk kajian ini dilakukan berdasarkan hasil uji prasyarat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner partisipasi belajar

Instrumen kuesioner (angket) partisipasi belajar pada kajian ini diuji validitas sebanyak 2 kali. Pada hasil uji validitas pertama, jumlah pernyataan yang diuji sebanyak untuk 30 siswa. Setelah dilakukan uji validitas, hasil uji menunjukkan bahwa diantara 25 pernyataan hanya terdapat 2 nomor yang dinyatakan valid. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa instrumen belum valid dan tidak bisa digunakan untuk penelitian sehingga dibutuhkan uji validitas II. Pada ujia validitas selanjutnya dilakukan dengan 85 pernyataan untuk 30 siswa. Hasil uji validitas II menunjukkan 42 pernyataan valid sehingga mampu membuktikan validitas instrumen kuesioner (angket) partisipasi belajar siswa dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Namun, sebelum itu perlu dilakukan uji reliabilitas yang menghasilkan nilai reliabilitas 0.9103, apabila nilai *Cronbach's alpha* > 0,05 maka instrumen dinyatakan reliabel (Sudirman, 2023).

Instrumen kuesioner partisipasi belajar digunakan pada saat pretest dan postes di kelas eksperimen dan kelas control. Data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Tabel 1. Hasil uji normalitas data pretest-postest

Uji normalitas <i>Shapiro Wilk</i>				
Nilai	Kelas	Statistik	df	Sig
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0.905	20	0.51
	Kontrol	0.987	20	0.991
<i>Postest</i>	Eksperimen	0.964	20	0.616
	Kontrol	0.880	20	0.018

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest-postest* kuesioner (angket) partisipasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas. Mengacu pada hasil uji melalui *saphiro wilk* dengan standar signifikansi 0,05. *Pretest* kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal karena lebih dari signifikansi 0,05 yaitu dengan signifikansi 0,991 sedangkan untuk data *postest* kelas kontrol dinyatakan tidak normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,018. Pada *pretest* kelas eksperimen data dinyatakan tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu dengan signifikansi 0,51 sedangkan untuk data *postest* dinyatakan berdistribusi normal karena signifikansi lebih dari 0,05 yaitu dengan signifikansi 0,616. Setelah melakukan uji normalitas data *pretest-postest* kuesioner (angket) partisipasi belajar siswa, kemudian dilakukan uji homogenitas data *pretest-postest* kuesioner (angket) partisipasi belajar siswa.

Tabel 2. Uji homogenitas data pretest-postest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai	Based on Mean	1.397	1	38	.245
	Based on Median	1.058	1	38	.310
	Based on Median and with adjusted df	1.058	1	31.069	.312
	Based on trimmed mean	1.232	1	38	.274

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan data tabel di atas, *Based On Mean* > nilai signifikansi (0,05) = 0,245 > 0,05, maka dapat disimpulkan data pada kajian ini bersifat homogen. Dengan hasil pengujian yang menunjukkan bahwa nilai *Based On Mean* lebih besar dari nilai signifikansi menjadi dasar yang kuat untuk peneliti menarik kesimpulan bahwa data berdistribusi secara homogen. Uji prasyarat menghasilkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dilakukan dengan uji *pengaruh statistic non-parametric*, karena data yang tidak memuhi syarat uji *pengaruh statistic parametric* (Sugiyono, 2020).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh statistik *non-parametrik* diuji melalui rumus *Mann-Whitney U Test*. Corder dan Forman (2014) menyatakan kriteria uji dengan uji *Mann-Whitney U Test* dengan signifikansi (α) 0,05 adalah jika $p\text{-value} \leq \alpha$ maka H_0 di tolak namun jika $p\text{-value} \geq \alpha$ maka H_0 diterima. Jika $p\text{-value} \leq \alpha$ maka H_a diterima yang mana berarti, terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 10 Mataram, namun apabila $p\text{-value} \geq \alpha$ maka H_0 diterima yang mana berarti, tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 10 Mataram.

Tabel 3. Uji statistic Asymp

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Rank	Nilai Statistic	Asymp.Sig (2-tailed)
Postest kontrol	20	20.23	404.50	195.500	0.882
Postest eksperimen	20	20.78	415.50		

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada tabel uji *statistic Asymp Sig (2-tailed)* > 0,05 dengan nilai 0,882 yang mana artinya H_a di tolak dan H_0 diterima. Berdasarkan standar mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan tersebut, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa tidak adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis poster yang secara signifikan terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Mataram.

Pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII mata pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster sebagai salah satu model pembelajaran *cooperative learning*, belum mampu mendorong seluruh siswa kelas 8G (kelas eksperimen) di SMP Negeri 10 Mataram untuk berpartisipasi secara aktif. Hal tersebut tentu bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor terutama keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Nonci Melinda Uki (2020), kurang berpengaruhnya model pembelajaran *make a match* bisa dikarenakan dalam proses pembelajaran pada saat pencarian kartu *make a match*, keadaan kelas menjadi tidak kondusif, siswa menjadi lebih ribut dalam diskusi dan mencari kartu pasangan sehingga dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu salah satu kekurangan model pembelajaran *make a match* yang dinyatakan oleh Suhono (2022), kelas yang kurang kondusif dan siswa yang merasa malu saat berpasangan dengan teman lawan jenis. Pada saat penerapan model pembelajaran *make a match* siswa akan mengambil kartu secara acak sehingga besar kemungkinan siswa akan berpasangan dengan teman lawan jenis. Siswa cenderung menjadi malu saat diminta maju oleh guru saat presentasi. Kekurangan dalam model pembelajaran *make a match* untuk bagian ini ada diluar kontrol guru sehingga guru mengalami kesulitan untuk meminta siswa tetap maju walaupun dengan teman lawan jenisnya.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil kajian ini karena siswa yang belum terbia dalam mengikuti proses pembelajaran model *cooperative learning*. Pembelajaran model *cooperative learning* membutuhkan interaksi aktif, tanggungjawab individu dan kemampuan siswa dalam bekerja secara berkelompok. Menurut, Slavin (2015), *cooperative learning* merujuk pada proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dalam memahami materi yang dibahas sehingga siswa diharapkan mampu untuk belajar aktif secara berkelompok (Sihombing, Sigi, & Sinaga, 2023). Pada saat penerapan model pembelajaran ini, siswa kelas 8G (kelas eksperimen) masih tergolong kurang maksimal untuk belajar secara berkelompok, kurangnya interaksi antar kelompok saat melakukan diskusi sebelum maju untuk presentasi. Hal tersebut tentu mampu mempengaruhi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peran aktif siswa selama proses pembelajaran sangat mempengaruhi respon siswa terhadap setiap butir pernyataan pada instrumen penelitian. Penelitian yang dilakukan di sekolah dengan objek kajian adalah siswa membuat respon yang diberikan siswa mampu mempengaruhi hasil kajian ini. Menurut Sugiyono (2020), kualitas data penelitian sangat dipengaruhi oleh kualitas instrumen dan responden, walaupun instrumen yang digunakan sudah teruji valid dan reliabel namun respon yang tidak maksimal juga dapat mempengaruhi kualitas data penelitian. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2018), menyatakan bahwa kualitas data penelitian sangat bergantung pada ketepatan responden dalam memberikan jawaban pada instrumen yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang mana diterimanya H_0 dan ditolaknya H_a dengan hasil pengujian *asymptotic 2 tailed* $> 0,05$ yaitu $0,882 > 0,05$ dengan *mean* kelas kontrol sebesar 20.23 dan kelas eksperimen sebesar 20.48 dari jumlah sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$

menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran *make a match* berbasis media visual poster terhadap partisipasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 10 Mataram. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor kondisi kelas yang kurang kondusif, siswa belum terbiasa belajar menggunakan cooperative learning dan ketepatan serta keseriusan siswa dalam mengisi instrumen penelitian yang dapat mempengaruhi kualitas data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Budi Darma. (2021). *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS (Pertama)*. Jakarta.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 3.
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada *E-Learning* Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3379>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Nonci Melinda Uki, A. B. L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Novita, R. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Games Monopoly Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 297–304.
- Sihombing, S. C., Sigiro, M., & Sinaga, G. H. D. (2023). Pengaruh *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Phet Interactive Simulation, 13(2).
- Sudirman. (2023). *Statistika Pendidikan*. (Suci Haryati, Ed.), CV. Media Sains Indonesia, Melong Asih Regency B40 - Cijerah Kota Banung - Jawa Barat www.medsan.co.id (Pertama). Kota Bandung, Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd., Ed.) (Dua). Bandung: ALFABETA cv Hotline: 081.1213.9484 Jl. Gerkalong Hilir No. 84 Bandung.
- Suhono. (2022). *Match, Penggunaan Model Pembelajaran Make A Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*