

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN
MEDIA EXPLOSION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 2 LAMCOT ACEH BESAR**

Izzatul Jannah¹, Mislinawati², Suci Fitriani³

¹²³Universitas Syiah Kuala

izzatuljannah853@gmail.com

ABSTRACT

The science learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Lamcot are still suboptimal due to teacher-centered learning and limited use of models and media that promote student engagement in the learning process. This study aimed to examine the effect of the Make a Match learning model assisted by Explosion Box media on students' science learning outcomes on local wisdom topics. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group. The subjects consisted of 44 students divided into an experimental class and a control class. The instruments used were pretest and posttest, and the data were analyzed using an Independent Sample t-test through SPSS version 25. The results showed that the average pretest scores of the experimental and control classes were 46.82 and 38.86, respectively. After implementing the Make a Match model assisted by Explosion Box media, the average posttest score of the experimental class increased to 86.36, while the control class reached only 71.14. Analysis indicated that this difference was significant ($p = 0.00 < 0.05$). Thus, the Make a Match model assisted by Explosion Box media has a significant effect on the science learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Lamcot.

Keywords: *Make a Match model, Explosion Box media, Learning Outcomes, Local Wisdom Material.*

ABSTRAK

Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamcot masih belum optimal akibat pembelajaran yang berpusat pada guru dan minimnya penggunaan model serta media yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS pada materi kearifan lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek terdiri atas 44 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen berupa tes pretest dan posttest, dan data dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-test melalui SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol masing-masing 46,82 dan 38,86. Setelah penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 86,36, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 71,14. Analisis menunjukkan perbedaan ini signifikan dengan nilai $0,00 < 0,05$. Dengan demikian, model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamcot

Kata Kunci: Model Make a Match, media Explosion Box, Hasil Belajar , Materi kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada proses bagaimana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar idealnya dirancang secara aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu (Hatarina et al., 2022). Secara ideal, pembelajaran IPAS diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal konsep, tetapi juga memahami keterkaitan antara materi

dengan kehidupan sehari-hari (Agustina et al., 2022).

Namun, berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan tersebut. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Materi disampaikan secara verbal tanpa didukung oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang variatif, sehingga konsep yang dipelajari menjadi abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Lamcot ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS, siswa tampak kurang terlibat secara aktif, jarang bertanya, dan belum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih menggunakan model pembelajaran

konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara konkret. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada topik yang berkaitan dengan keragaman budaya dan kearifan lokal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran IPAS dengan kenyataan yang terjadi di lapangan, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Nurmasiyah (2019). Idealnya, pembelajaran IPAS menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses menemukan konsep, bekerja sama, dan berdiskusi dengan teman sebaya. Kenyataan di lapangan justru menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung secara satu arah, sehingga potensi siswa belum berkembang secara optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tonda et al. (2023) yang menyatakan bahwa keterpaduan antara tujuan, model, dan media pembelajaran sangat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu

adanya penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga siswa dapat berinteraksi, bekerja sama, dan belajar dalam suasana yang tidak monoton. Model *Make a Match* dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar sambil bermain.

Agar penerapan model *Make a Match* berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Explosion Box*. Media ini berupa kotak interaktif yang dapat memuat kartu soal dan jawaban, sehingga membantu siswa memahami materi secara visual dan konkret. Penggunaan media *Explosion Box* diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep

yang dipelajari. Pendapat ini diperkuat oleh Andreas et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta sejalan dengan pandangan Perwandaka et al. (2024) mengenai pentingnya kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa

Penelitian ini dipandang penting untuk dilakukan karena diharapkan dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek terdiri atas 44 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen berupa tes pretest dan posttest, dan data dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-test melalui SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan awal dan akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest peserta didik kelas IVA (kelas kontrol) sebesar 38,86 dengan nilai maksimum 65 dan nilai minimum 15. Setelah pembelajaran berlangsung, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 71,14 dengan nilai maksimum 85 dan nilai minimum 50. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol setelah mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest peserta didik kelas IVB (kelas eksperimen) sebesar 46,82 dengan nilai maksimum 70 dan nilai minimum 20. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 86,36 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 65. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran.

Analisis data penelitian

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan beberapa prosedur analisis. Prosedur analisis dapat dilihat dari pemaparan dibawah ini.

N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari hasil N-Gain kelas eksperimen dan control didapatkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25. Dari data tersebut dapat diperoleh sebagai berikut :

1. Dari statistik kelas eksperimen (Model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*) menggunakan N-Gain persen didapatkan nilai mean dari 22 siswa kelas IV B adalah sebesar 75.5650 dengan deviasi standar 17.40442 dengan demikian dapat dilihat bahwa standar deviasi dari penelitian ini lebih rendah dibandingkan nilai mean. Untuk nilai minimum dari penelitian ini pada kelas eksperimen sebesar 44.44 dan nilai maximum nya sebesar 100.00 dengan demikian nilai N-Gain termasuk kedalam kategori tinggi.

2. Dari hasil statistik kelas kontrol (Model *Konvesioanal*) menggunakan N-Gain persen didapatkan nilai mean dari 22 siswa kelas IVA adalah sebesar 51.8678 dengan deviasi standar 17.38715. Dengan demikian dapat dilihat bahwa standar deviasi dari penelitian ini lebih rendah dibandingkan nilai mean. Untuk nilai minimum dari penelitian ini pada kelas eksperimen sebesar 16.67 dan nilai maksimum nya sebesar 80.00 dengan demikian nilai N-Gain pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan sedangkan N-Gain kelas eksperimen, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari Pre-Test ke Post-Test, yang ditunjukkan oleh skor N-Gain positif pada semua peserta. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 75,57 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*.

Nilai N-Gain tertinggi (maksimum) adalah 100,00%, menunjukkan beberapa siswa berhasil

menguasai materi secara penuh, sedangkan nilai N-Gain terendah (minimum) adalah 44,44%, menunjukkan ada siswa yang mengalami peningkatan meskipun masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbeda-beda pada tiap individu, kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar, terutama bagi siswa dengan nilai awal rendah hingga sedang.

Berdasarkan seluruh siswa kelas kontrol mengalami peningkatan nilai dari Pre-Test ke Post-Test, dengan skor N-Gain positif pada semua peserta. Nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 51,87, termasuk dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol masih mampu meningkatkan pemahaman siswa, meskipun tidak setinggi kelas eksperimen.

Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata N-Gain 75,57 dan sebagian siswa

mencapai peningkatan maksimal hingga 100%, terlihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Variasi N-Gain pada kelas kontrol yang cukup tinggi, mulai dari 16,67 hingga 80,00, juga menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai peningkatan optimal, sementara di kelas eksperimen hampir semua siswa memperoleh peningkatan yang signifikan.

Secara keseluruhan, Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain yang lebih tinggi, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas. Hal ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran inovatif untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sample yang diteliti normal atau tidak (Sugiyono, 2021). Uji normalitas dilakukan dengan uji *Test of Normality* dengan kaidah keputusan $\alpha > 0,05$.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas di ambil melalui

uji Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil belajar didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil belajar kelas eksperimen signifikansi (sig) sebesar $0,232 > 0,05$
2. Hasil belajar kelas kontrol signifikansi (sig) sebesar $0,111 > 0,05$

Hasil signifikansi dari data hasil test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari $0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,606 (> 0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kedua kelas bersifat homogen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu :

1. Jika signifikansi (sig) pada based on mean $> 0,05$ maka data homogen.
2. Jika signifikansi (sig) pada based on mean $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang menggunakan *The of Homogeneity*. Pengujian menunjukkan bahwa variable memiliki distribusi untuk based on mean sebesar 0.606 yang artinya > 0.05 . Dengan demikian data yang diuji menggunakan *Test of Homogeneity of Variance* adalah homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamcot Aceh Besar.

Berdasarkan hasil hipotesis yang menggunakan independent sample t-test. Penguji menunjukkan

hasil bahwa hipotesis yang dihasilkan sebesar 0.000 yang artinya < 0.05 dengan demikian dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini adalah H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal ini dikatakan bahwa terdapat pengaruh model tipe *Make a Match* dengan berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar siswa IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamcot Aceh Besar.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dikelas IV SD Negeri 2 Lamcot, Aceh Besar pada materi kearifan lokal mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*. Pada penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari tes yang diberikan yaitu pretest dan posttest. Dimana pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan kepada siswa. Setelah melakukan pretest kemudian diberikan perlakuan berupa model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* pada siswa kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas kontrol diberi perlakuan model konvensional. Posttest dilakukan

setelah diberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dilihat dari hasil penelitian terlihat bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa dikelas eksperimen sebesar 46,82 dan nilai rata-rata pretest kontrol adalah 38,86 dimana nilai tersebut belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan pada posttest yang diberikan setelah kegiatan belajar dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* nilai rata rata yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 86,36. Dan nilai posttest yang diperoleh dikelas kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi hanya 9 siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata 71,14. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 didapatkan bahwa nilai singnifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS materi

Kearifan Lokal dikelas IV SD Negeri 2 Lamcot, Aceh Besar.

Kemampuan hasil belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti yang mengajar materi Kearifan Lokal dengan menggunakan model *Make a Match* dengan berbantuan media *Explosion Box* dikelas eksperimen. kelas kontrol juga yang mengajarkan materi adalah peneliti dengan menggunakan model konvensional. Penelitian berlangsung selama 2 kali pertemuan yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pretest dan pertemuan terakhir diadakan posttest, masing-masing diberikan sebanyak 15 butir soal dalam bentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Kedua tes ini dilakukan untuk melihat pengaruh sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa mengenai kearifan lokal

yang ada di daerah mereka. Siswa kemudian menjawab pertanyaan tersebut secara bergiliran. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk mencari dan membaca informasi terkait kearifan lokal pada buku teks, kemudian guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Setelah itu, guru memperkenalkan media *Explosion Box* serta menjelaskan bahwa di dalamnya terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang akan dicocokkan oleh siswa.

Pada tahap berikutnya, guru membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan kelompok yang memegang kartu jawaban. Masing-masing siswa mengambil satu kartu dari media *Explosion Box*. Selanjutnya, siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, sehingga suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Setelah pasangan kartu ditemukan, siswa duduk berpasangan dan mendiskusikan kecocokan antara pertanyaan dan jawaban. Setiap pasangan kemudian mempresentasikan hasil

kecocokannya di depan kelas, dan guru memberikan penguatan atau koreksi jika diperlukan. Pada tahap akhir, guru membagikan LKPD untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai materi kearifan lokal yang telah dipelajari.

Menurut Putri dan Lestari (2023), penggunaan model *Make a Match* berbantuan media visual seperti *Explosion Box* mampu mendorong siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pada saat proses pencocokan kartu berlangsung, siswa tidak hanya berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi juga terdorong untuk berpikir cepat, mengambil keputusan, dan menemukan strategi baru untuk memperoleh pemahaman konsep. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku belajar siswa menuju pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri. Siswa dituntut untuk melakukan kegiatan pengamatan pada kartu informasi, mengidentifikasi kesesuaian konsep, menganalisis hubungan antara pertanyaan dan jawaban, hingga menarik kesimpulan bersama pasangan kelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi,

tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kerja sama antar siswa (Sari & Rahayu, 2024).

Meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena adanya pengaruh dalam diri peserta didik yang termotivasi untuk belajar dengan usaha memecahkan dan membuat konsep pemahaman sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya selama proses pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu relatif singkat, yaitu sebanyak dua kali pertemuan, sehingga penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* belum dapat diamati secara lebih mendalam dalam jangka waktu yang panjang. Selain itu, proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan langsung oleh peneliti, sehingga masih terdapat kemungkinan keterbatasan dalam pengelolaan kelas selama penelitian berlangsung. Keterbatasan lainnya terdapat pada penggunaan media *Explosion Box* yang berbahan dasar kardus sehingga memerlukan kehati-hatian dalam penggunaannya agar tidak mudah

rusak. Namun demikian, keterbatasan tersebut merupakan hal yang wajar dalam penelitian pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan waktu dan sarana.

Menurut Sugiyono (2020), penelitian pendidikan yang dilakukan di kelas sering menghadapi keterbatasan waktu dan kondisi lapangan, namun tetap memiliki keabsahan selama dilaksanakan secara sistematis. Sejalan dengan itu, Nurdin dan Hartati (2021) menyatakan bahwa keterlibatan langsung peneliti dalam proses pembelajaran merupakan karakteristik umum penelitian pendidikan dan tidak mengurangi validitas hasil penelitian apabila prosedur penelitian dilaksanakan dengan baik.

Sejalan dengan temuan Puspitasari (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menguatkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik

inferensial maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamcot, Aceh Besar

D. Kesimpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi kearifan lokal kelas IV SD Negeri 2 Lamcot didapatkan hasil pengolahan data nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dimana kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi kearifan lokal kelas IV SD Negeri 2 Lamcot, Aceh Besar.

DAFTAR PUSTAKA

Andreas, S., Juliana, Patri, J.S., Pinem, I., & Heka, M.S.S. (2024) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar PPKN Kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(4).

- Creswell, J. W. (2019). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dorongsihae, V., Sambiran, S., Pangemanan, F. (2022). Peran Pemerintah Desa Dalam Pengembangan Kearifan Lokal Di Desa Pontak Kecamatan Ranoyapo Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Governance*, 2(1).
- Fitri, R., Sari, M., & Putra, A. (2023). Kearifan lokal dalam kehidupan masyarakat dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 55–64.
- Fitriyani, F. N. (2022). Objek Asesmen Proses Dan Hasil Belajar: Ranah Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 27(2), 284–298.
- Fitriyani, L. (2022). Evaluasi hasil belajar berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 78–86.
- Hasan, K.A., Nurmasiyah, & Vitoria, L. (2024) Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. 12(1).
- Hatarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D.R., Putri, R.R.G.A. (2022) Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 181-192.
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1).
- Khasanah. (2021). Pengaruh Pembelajaran Make a Match Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Fisika*, 2(2).
- Maani, D., & Shanti, Z. (2023). Technology-Enhanced Learning In Light Of Bloom's Taxonomy: A Student-Experience Study Of The History Of Architecture Course. *Sustainability*, 15(3).
- Malisa, N., & Hardjono, B. (2024). Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1).
- Marhayani, D. A., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Dan Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1).
- Melkis, Y., & Charisma, D. (2017). Pengembangan media Explosion Box sebagai media kreatif. *Jurnal Media Pembelajaran*, 4(1).
- Mustawan, M. Dwiana. (2021). Penguatan Kearifan Lokal Berbasis Budaya Melalui Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Di Desa Jedong Kabupaten Malang. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 26(2).

- Nasriya, T. Z., Wuryandani, W., & Mulyono. (2021). Explosion Box As Learning Media Of Ecosystem Components For Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(2).
- Nurhayani, Lubis, R., & Yusnaldi, E. (2024) Pengaruh Media Explosion Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 5 Labuhan Batu. *Jurnal Sains Student Research*. 2(3).
- Nurmasyitah. (2019) Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Pada Materi Globalisasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn Blang Kiree. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(1).
- Nurrokhmah, S., (2023) Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas XI-1 IPA SMA Negeri 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1).
- Perwandaka, M., Febri, F.P., Hatma, H.M. (2024) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban. *JIPIS*. 33(2).
- Pratama, A., & Nurjanah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Interaksi Manusia Di Kelas V UPTD SD Negeri 36 Parepare. *Journal Of Health, Education, Economics, Science, And Technology (J-HEST)*, 4(2), 109-114.
- Purwanti, S. (2019). Pengembangan Media Explosion Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Puspitasari, M. (2021). Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Explosion Box Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Putri, A. N., & Lestari, S. (2023) Penggunaan Media Explosion Box Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12 (1).
- Rahayu, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa di Kelas*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(2).
- Rahmawati, N., & Lestari, D. (2023). Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115-124.
- Rosita, T., Wulandari, P., & Hidayat, F. (2023). Langkah-Langkah Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran Aktif Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(3), 78-86.
- Sari, N. P., & Marlina, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Sari, W. P., & Rahayu, S. (2024). Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2).
- Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*. 3(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, D., Wahyuni, S., & Rahman, A. (2020). Variabel penelitian dan pengukurannya. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 5(2), 45–53.
- Susanto, P.C., Arini, U.D., Yuntina, L., Soehaditama, J.P., & Nuraeni. (2024) Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*. 3(1).
- Syafrizal., Ahmad, C. (2019) “Lokal Wisdom: Eksistensi Dan Degradasi Tinjauan Antropologi Sosial Ekplorasi Kearifan Lokal Etnik Ocu Di Kampar Riau”. *Edutech Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(2).
- Tonda, A.B., Kesnadi, H., & Ghasya, D.A.V. (2023). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Ulnatifah, R., Anjarini, T., & Khaq, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Jono. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2).
- Victorya, A. (2024). Pemanfaatan media Explosion Box dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 9(1)