

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMAN 12 KABUPATEN TANGERANG BANTEN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

(Skripsi)

Oleh

**DIEN FRISQYTAAMALIA
(2113033039)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMAN 12 KABUPATEN TANGERANG BANTEN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh
DIEN FRISQYTA AMALIA

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa akibatnya kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *pretest posttest non-equivalent control group*, sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (XI 10) dan kelas kontrol (XI 8). Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang mengukur hasil belajar kognitif siswa. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji t test menggunakan SPSS versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan yang dihasilkan dari nilai rata-rata setelah perlakuan dan uji statistik, di mana nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 60,63, sedangkan nilai rata-rata *posttest* dari kelompok eksperimen lebih besar, yaitu 70,95. Hasil statistik uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,183 dengan derajat kebebasan (df) 78,823 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini memperkuat bahwa hipotesis alternatif (H_1) dalam penelitian ini diterima, yakni terdapat pengaruh dari penggunaan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: *Make a Match*, *Explosion Box*, Hasil belajar kognitif, pembelajaran sejarah.

ABSTRACT
THE EFFECT OF THE MAKE A MATCH LEARNING MODEL WITH THE
HELP OF MEDIA EXPLOSION BOX ON STUDENTS COGNITIVE
LEARNING OUTCOMES IN HISTORY SUBJECTS OF CLASS XI
SMAN 12 TANGERANG REGENCY BANTEN SCHOOL
YEAR 2024/2025

BY
DIEN FRISQYTA AMALIA

The background of this research is based on the low student learning outcomes, which are caused by a lack of variation in the learning models used by teachers. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a pretest-posttest non-equivalent control group design. The research sample consists of two classes, namely the experimental class (XI 10) and the control class (XI 8). The instrument used was a multiple-choice test that measured students' cognitive learning outcomes. The data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and a t-test using SPSS version 23. This research aims to determine the effect of the Make a Match learning model assisted by Explosion Box media on students' cognitive learning outcomes in the History subject for Grade XI students at SMAN 12 Tangerang Regency, Banten, in the 2024/2025 academic year. The results of the study show an improvement in the cognitive learning outcomes of students in the experimental class compared to the control class. This is evidenced by the calculations based on the average scores after the treatment and statistical tests, where the posttest average score of the control group was 60.63, while the average posttest score of the experimental group was higher at 70.95. The results of the Independent Samples t-Test showed a t-count value of 3.183 with a degree of freedom (df) of 78.823 and a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.003, indicating a significant difference between the experimental and control groups. This strengthens the acceptance of the alternative hypothesis (H_1) in this study, namely that there is an effect of using the Make a Match model assisted by Explosion Box media on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: *Make a Match, Explosion Box, Cognitive Learning Outcomes, history study.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMAN 12 KABUPATEN TANGERANG BANTEN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**Oleh
DIEN FRISQYTA AMALIA**

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA
EXPLOSION BOX TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMAN 12 KABUPATEN TANGERANG
BANTEN TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Nama Mahasiswa

: **Dien Frisqyta Amalia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113033039**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi

: **Pendidikan Sejarah**

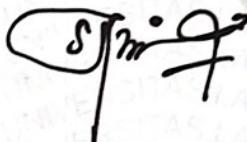
Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

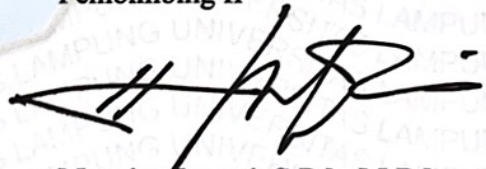
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

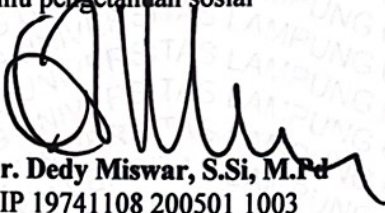
Pembimbing II



Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198703192024211012

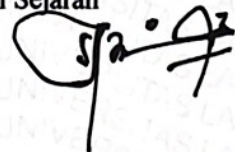
2. MENGETAHUI

Ketua jurusan pendidikan
Ilmu pengetahuan sosial



Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd
NIP 19741108 200501 1003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



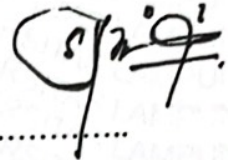
Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum



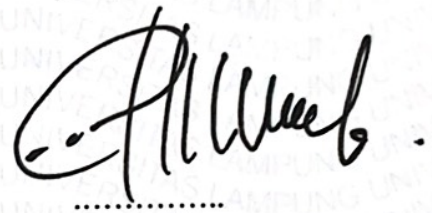
Sekretaris

: Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan pembimbing : Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIDN 8705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dien Frisqyta Amalia
NPM : 2113033039
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Teluk Naga Tugu, RT 001/001, No. 30.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 07 Juli 2025



Dien Frisqyta Amalia

NPM. 2113033039

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tangerang pada tanggal 30 Januari 2003, anak tunggal dari Bapak Muhamad Hayani Alamsyah dan Ibu Endang Puji Astuti, riwayat pendidikan penulis dari SDN Teluknaga 1 (kelas 1-6) (2009-2015), kemudian melanjutkan sekolah di SMPN 1 Teluknaga (2015-2018). Dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 6 Tangerang (2018-2021). Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama berkuliah, penulis aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai anggota di bidang penelitian dan pengembangan, dan saya juga aktif dalam Badan Esekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan pada bidang Pusat Pelayanan dan Jaringan.

Pada semester III Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) Di Yogyakarta, Solo dan Malang. Pada semester V Penulis mengikuti program Kampus Mengajar (KM) di SMP Yadika 10 Kosambi, serta penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Ibs Nur Soffin, Kecamatan Natar, Lampung Selatan.

MOTTO

"Di dalam hidupnya anak-anak adalah tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan yang amat penting baginya, yaitu alam keluarga, alam perguruan dan alam pergerakan pemuda."

- Ki Hajar Dewantara.

"Aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sungguh, Allah Maha Melihat akan hamba-hamba-Nya."

- (QS. Ghafir: 44).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kepada Allah SWT, sumber segala kekuatan dan petunjuk, yang tak henti-hentinya memberikan rahmat dan kemudahan dalam setiap langkah.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa.

Dengan penuh rahmat dan rasa syukur, skripsi ini kupersembahkan kepada mereka yang selalu menjadi bagian dari perjalanan hidupku untuk Ayah Hayani dan Bunda Endang tercinta, terima kasih atas setiap doa dan kasih sayang yang tak pernah putus, setiap pengorbanan yang tak terhitung, dan setiap rasa cinta yang selalu tulus.

Skripsi ini bukan hanya sekedar gelar atau pencapaian akademik, tetapi juga bukti kecil dari kerja keras yang ayah dan bunda tanamkan dalam diriku sejak dulu.

Semoga aku dapat membuat kalian bangga, sebagaimana aku selalu bangga terlahir dari orang tua yang hebat seperti Ayah dan Bunda.

Untuk Almamater tercinta

“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Allhamdulillahirobbil'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Explosion Box* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten Tahun Pelajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku pembimbing 1 skripsi saya, terima kasih Ibu telah memberikan bimbingan saran, dan kepeduliannya selama saya menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terima kasih banyak Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak Kepala Sekolah SMAN 12 Kabupaten Tangerang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, serta Ibu Ine Susilowati, S.Pd., dan Ibu Ratna, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Sejarah yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMAN 12 Kabupaten Tangerang sampai selesai.
11. Keluargaku di Kost Pondok Arbenta, Laura, Joyce, Shahnas, Grace, Alfiya, Jesika dan Zefanya terima kasih atas kebersamaan yang telah terjalin selama ini, terima kasih telah menjadi tempat ternyaman untuk berkeluh kesah selama penulis merantau.
12. Sahabat seperjuangan Hasna, Evrika, Ulfa, Sela, Nitya, Marda, Amanda, Putri, Shabrina, Atun Terima kasih atas kebersamaannya selama ini dalam suka dan duka, sudah menjadi tempat berkeluh kesah penulis dan selalu mendukung penulis, kalian bukan hanya sekedar sahabat melainkan keluarga baru dalam diri penulis.

13. Temanku Ramadhan Adiib Yudhistira, Putri Aisyah Andini dan Friska Nathalie terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik dan segala semangat yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
14. Teman-teman KKN Periode 1 Tahun 2024 Mirnawati Dewi, Hana Adelya, Dhiya Rihadatul Aisy, Aisyah Dewi Armisi, Nadia Rafikasari, Aminus Barusa, Andi Yanuar terima kasih atas pengalaman dan kebersamaan selama 40 hari di Desa Rulung Raya.
15. Teman-Teman Seperjuangan, Anin, Anisa Siba, Marlian, Ayu, Adi, Vaizin, Indah, Khesieya, Billa, Soraya, Sahrul dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2021 terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis dan semua kenangan manis cinta dan juga kebersamaan yang tidak akan dilupakan oleh penulis selama perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah.

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya. Semoga Allah SWT., memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Juli 2025

Dien Frisqyta Amalia
NPM. 2113033039

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Secara Teoritis	7
1.4.2 Secara Praktis.....	7
1.5 Kerangka Pikir	8
1.6 Paradigma Penelitian	9
1.7 Hipotesis Penelitian.....	9

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Model Pembelajaran	11
2.2 Konsep Model <i>Make a Match</i>	11
2.2.1 Konsep Persiapan Model <i>Make a Match</i>	12
2.2.2 Konsep Langkah-langkah Model <i>Make a Match</i>	13
2.2.3 Kelebihan Model <i>Make a Match</i>	14
2.3 Konsep Media Pembelajaran	15
2.4 Konsep Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i>	16
2.5 Konsep Hasil Belajar	18
2.5. Sintaks Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran	19
2.6 Penelitian yang Relevan	20

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian	23
3.1.1 Objek Penelitian	23
3.1.2 Subjek Penelitian.....	23
3.1.3 Tempat Penelitian.....	23
3.1.4 Waktu Penelitian	23
3.2 Metode Penelitian.....	23
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel	25

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	25
3.4.1 Variabel Penelitian.....	25
3.4.2 Operasional Variabel Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1 Tes	26
3.5.2 Dokumentasi	27
3.5.3 Observasi	28
3.7 Teknik Analisis Data	29
3.7.1 Uji Instrumen Tes	29
3.7.2 N-gain Hasil Belajar siswa	30
3.8 Uji Prasyarat Penelitian	31
3.8.1 Uji Normalitas.....	31
3.8.2 Uji Homogenitas	31
3.8.3 Uji Hipotesis	32

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum SMAN 12 Kabupaten Tangerang.....	33
4.1.1. Lokasi SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang	33
4.1.2 Sejarah SMAN 12 Kabupaten Tangerang.....	33
4.1.3. Visi Misi SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang.....	34
4.1.4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan	35
4.1.5. Sarana dan Prasarana Sekolah	38
4.2. Hasil Penelitian	41
4.2.1. Pelaksanaan Penelitian	41
4.2.2. Deskripsi Data Hasil Belajar.....	52
4.2.3. N-Gain Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	54
4.3. Hasil Analisis Data	57
4.3.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data	57
4.4. Pembahasan	61

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Nilai Ulangan Harian Sejarah Siswa Kelas XI 10.....	3
Tabel 1.3 Nilai Ulangan Harian Sejarah Siswa Kelas XI 8.....	3
Tabel 3. 1 Quasi Experimental Research	24
Tabel 3. 2 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	30
Tabel 3. 3 Kriteria Reabilitas.....	30
Tabel 3. 4 Kriteria Interpretasi N-Gain	31
Tabel 4. 1 Jumlah Tenaga Pendidik SMAN 12 Kabupaten Tangerang	35
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana SMAN 12 Kabupaten Tangerang.....	38
Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen.....	40
Tabel 4. 4 Uji reliabilitas	40
Tabel 4. 5 kriteria reliabilitas.....	41
Tabel 4. 6 Hasil Pretest Kelompok Kontrol Kelas (XI 8)	42
Tabel 4. 7 Hasil Posttest Kelompok Kontrol (XI 8)	45
Tabel 4. 8 Hasil Pretest Kelompok Eksperimen (Kelas XI 10)	48
Tabel 4. 9 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen (Kelas XI 10)	51
Tabel 4. 10 Descriptiv Statistic Data Pretest, Posttest Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	53
Tabel 4. 11 Keriteria Interpretasi N-Gain.....	54
Tabel 4. 12 Hasil N-Gain Kelompok Kontrol	54
Tabel 4. 13 Hasil N-Gain Kelompok Eksperimen	56
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4. 15 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4. 16 Hasil Uji Hipotesis.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Distribusi nilai	39
------------------------------------	----

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas dapat dikatakan sebagai pengetahuan belajar yang terjadi selama kehidupan manusia, yang terjadi dalam suatu tempat dan situasi yang mempunyai pengaruh positif pada setiap kehidupan manusia, dengan begitu pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah pembelajaran yang terjadi sepanjang hayat manusia (Pristiwanti, 2022). Dalam proses pendidikan terdapat 3 dimensi individu, masyarakat dan kandungan realitas baik secara material maupun spiritual yang berperan membentuk sifat, bentuk manusia maupun nasib seseorang (Nurkholis, 2013).

Pendidikan dapat dijadikan tolak ukur sifat seseorang dan juga cara manusia menjadi manusia yang lebih baik dan berguna dengan begitu pendidikan sangatlah penting sebagai upaya meningkatkan kualitas dan kapasitas seseorang dalam kehidupan (Musanna, 2017). Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan sebagai upaya siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak yang mulia (Kurniawati, 2022).

Survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan pada tahun 2019, Indonesia menempati posisi yang dapat dikategorikan sebagai pendidikan rendah yaitu ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei dengan begitu Indonesia dapat dikatakan rendah

karena masuk ke dalam posisi negara ke-6 yang memiliki sistem pendidikan terendah di dunia. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor internal yang selama ini masih kurang diperhatikan salah satu yang menentukan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran ialah hasil belajar siswa, tentu guru memiliki peran yang sangat penting untuk memandu kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Widiyanti, 2013).

Kegiatan pembelajaran sejarah tentunya sudah ada mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Menengah Atas namun yang membedakan pembelajaran sejarah pada tingkat SD dan SMP masuk ke dalam Mata Pelajaran IPS, sedangkan di SMA pembelajaran sejarah berdiri sendiri sebagai mata pelajaran (Sayono, 2013).

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting karena didalamnya terdapat sifat penghayatan pada nilai-nilai perjuangan suatu bangsa sehingga pelajaran sejarah mampu mengembangkan watak dan sikap siswa yang berbudi luhur (Myristica, 2014).

Tujuan dari adanya pembelajaran sejarah diharapkan kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah dapat mampu membangun pemahaman siswa mengenai konsep waktu dan ruang, melatih pemikiran kritis, menumbuhkan rasa cinta tanah air sehingga dapat terbentuknya kecintaan terhadap negara Republik Indonesia dengan begitu pembelajaran sejarah dapat dimaknai sebagai proses pewarisan nilai-nilai yang ada di masa lampau maupun hal-hal buruk yang terjadi di masa lampau yang menjadikan perjalanan sejarah dalam kehidupan bangsa (Sulaiman, 2012).

Keberhasil kegiatan pembelajaran sejarah tentu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dikatakan hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai hasil dari suatu proses interaksi dari kegiatan pembelajaran, sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal terdapat dalam diri siswa itu sendiri sedangkan pada faktor eksternal dapat berupa

faktor kurikulum, faktor teman sebaya, faktor lingkungan dan faktor guru (Rahman, 2021).

Namun proses pembelajaran sejarah sering kali ditemukan berbagai masalah, menurut Ahmad (2012) kendala yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran sejarah masih berpusat pada keterbatasan keterampilan guru dalam penerapan variasi model pembelajaran sejarah, sehingga minimnya antusias siswa hingga siswa jenuh mendengarkan model pembelajaran guru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 12 November 2024, permasalahan dalam pembelajaran sejarah masih dapat di temukan di SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang, menurut wawancara yang telah dilakukan dengan ibu Ratna S.Pd selaku guru pada Mata Pelajaran Sejarah yang sudah menggunakan beberapa model pembelajaran namun yang sering digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran langsung yang berpusat kepada guru namun guru menggunakan juga media pembelajaran seperti *power point* dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, guru juga memberikan sesi tanya jawab setelah pembelajaran dilaksanakan, peneliti juga bertanya mengenai bagaimana proses pembelajaran didalam kelas, namun siswa kurang memahami dan hasil pembelajaran belumlah maksimal, sehingga penulis menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* agar siswa aktif dan interaktif di dalam kelas pada saat pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkat hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Sejarah Siswa Kelas XI 10

Internal Nilai	Σ siswa	KKM	%
0-75	28	75	62,5
75-100	14	75	37,5
Jumlah	42	75	100

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Sejarah

Tabel 1. 2 Nilai Ulangan Harian Sejarah Siswa Kelas XI 8

Internal Nilai	Σ siswa	KKM	%
0-75	13	75	26

75-100	35	75	74
Jumlah	48	75	100

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan tabel nilai ulangan harian siswa masih banyak ditemukan siswa di kelas XI 10 SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dari jumlah siswa yang mencapai 42 orang hanya 14 siswa yang mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 62,5% sedangkan 28 siswa lainnya masih belum mencapai nilai ketuntasan yang semestinya, dengan begitu terbukti bahwasanya proses pembelajaran di dalam kelas belumlah optimal sehingga siswa kurang maksimal dalam pembelajaran didalam kelas. Terkadang guru masih membaca karakteristik siswa bagaimana agar siswa dapat melakukan pembelajaran dengan optimal, oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.10 sehingga diharapkan model pembelajaran *Make a Match* cocok untuk diterapkan di kelas XI.10, dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Ratna S,Pd. Selaku guru Mata Pelajaran Sejarah model pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru terhadap peserta didiknya seperti metode pembelajaran seperti ceramah, pemberian soal ketika selesai guru menjelaskan, *games ice breaking* agar siswa tidak bosan dan juga penggunaan media *power point*.

Sedangkan pada kelas XI 8 nilai pembelajaran dapat dikatakan baik namun masih ada beberapa siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum, jumlah siswa pada kelas XI 8 yang mencapai 48 orang dengan nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 35 siswa dengan persentase 74% sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 13 siswa dengan persentase 26%. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah yang dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas belum terlaksana dengan optimal, sehingga hasil yang didapatkan belumlah maksimal diharapkan media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu belajar siswadi kelas dengan begitu pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien (Moto, 2019). Media *Explosion Box* dianggap cocok untuk

permasalahan yang ada di sekolah sehingga pembelajaran sejarah dapat menyenangkan *Explosion Box* sendiri sering kali disebut juga dengan kotak meledak media ini merupakan media grafika dalam jenis visual sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan (Sipnaturi, 2020).

Menurut Kurniasih dan Sani (2015) pada saat proses pembelajaran di sekolah, seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang dirasa cocok untuk diterapkan kepada peserta didiknya sehingga dapat dilihat dari keberhasilan belajar siswa tersebut, dapat diketahui proses belajar merupakan proses komunikasi multiarah antara siswa, guru dan lingkungan belajar. Media pembelajaran tidak dapat berjalan ketika tidak ada model pembelajaran yang digunakan, sehingga model pembelajaran merupakan hal penting yang harus dirancang dan diciptakan agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga kondisi belajar yang dilakukan tidak memaksa siswa (Ahyar, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah model pembelajaran *Make a Match*, model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat bekerja secara berkelompok dan menyelesaikan suatu permasalahan untuk mencapai tujuan bersama, siswa mencari pasangan dari materi yang diberikan oleh guru sehingga topik yang dibahas dapat membawa suasana yang menyenangkan di dalam kelas (Lovisla, 2017).

Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan antusias (Muntoha, 2013). Penerapan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat bekerjasama, saling membantu menyelesaikan tugas-tugas, saling bertukar pikiran serta bertanggung jawab pada pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa (Nisa, 2024).

Menurut Puspitasari (2021), model pembelajaran *Make a Match* berbasis aktivitas pencocokan kartu mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara

aktif dalam proses belajar, sehingga sangat penting diterapkan di jenjang SMA yang menuntut pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, menurut Pratama et al. (2024), penggunaan media *Explosion Box* terbukti efektif dalam menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik, yang mampu meningkatkan daya serap dan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, kombinasi model *Make a Match* dan media *Explosion Box* menjadi strategi pembelajaran yang penting dan relevan diterapkan di SMA untuk meningkatkan pemahaman materi, khususnya pada mata pelajaran seperti sejarah yang memerlukan visualisasi dan interaksi antar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam atau menguji coba sebuah model pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Sejarah serta pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sehingga pada penelitian ini peneliti merumuskan sebuah judul tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian dapat dirumuskan yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Melihat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis antara lain:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini berguna secara teoritis menambah wawasan ilmu pada siswadi Mata Pelajaran sejarah sekaligus menjadi sumber informasi untuk peneliti lain yang akan mengkaji permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Banten Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa dalam memahami pembelajaran sejarah dengan baik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI dalam Mata Pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*.

b. Bagi guru

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan guru terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Make a match* berbantuan *Explosion Box* dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga guru dapat termotivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berguna untuk memperoleh contoh penerapan model pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

1.5 Kerangka Pikir

Pada kenyataannya, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung sering kali masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya hasil belajar mereka pun rendah, khususnya dalam ranah kognitif.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah *Make a Match*. Model ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain mencocokkan kartu soal dan jawaban, sehingga mereka bisa lebih fokus dan semangat dalam memahami materi.

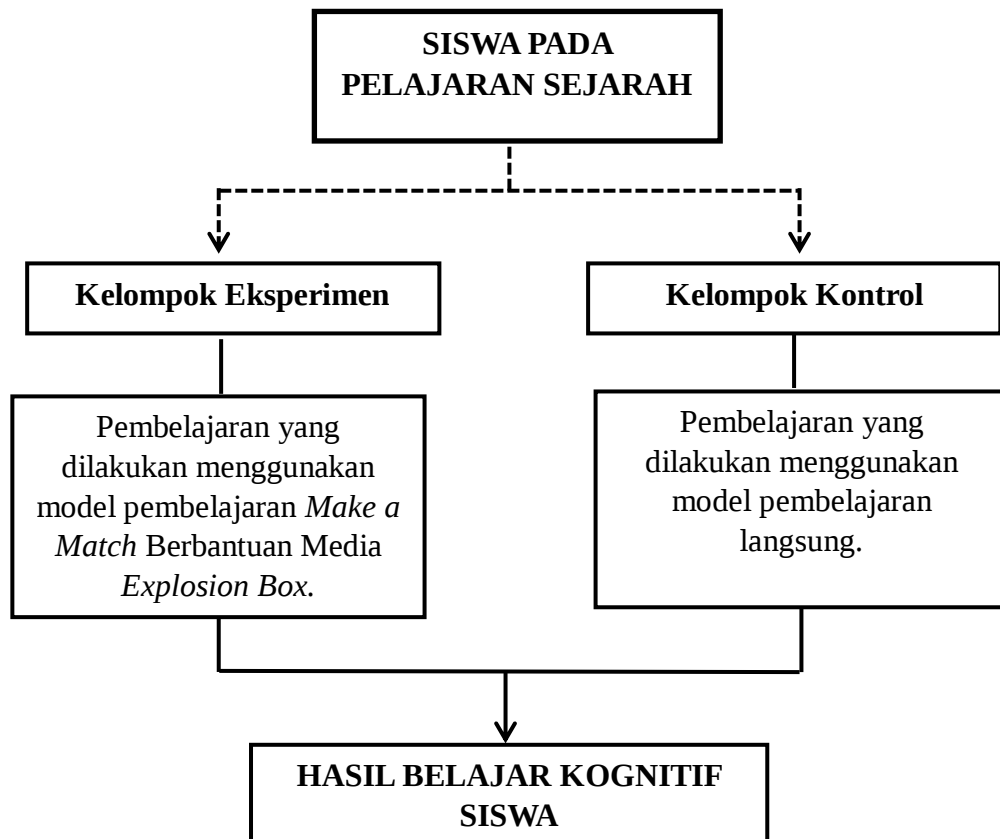
Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, model *Make a Match* ini dipadukan dengan media *Explosion Box*. Media ini berbentuk kotak unik yang jika dibuka akan menampilkan informasi atau materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan penuh warna. Dengan media seperti ini, siswa tidak hanya melihat materi sebagai tulisan, tapi juga sebagai sesuatu yang visual dan mudah diingat.

Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan dua kelompok siswa. Kelompok pertama (kelompok eksperimen) belajar menggunakan model *Make a Match* dengan bantuan media *Explosion Box*. Sementara kelompok kedua (kelompok kontrol) belajar dengan cara biasa atau metode konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi.

Melalui perbandingan hasil belajar kognitif antara kedua kelompok tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan media *Explosion Box* benar-benar memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran sejarah.

1.6 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan wahana untuk menentukan sebuah kebenaran sehingga paradigma merupakan sebuah dasar atas asumsi tertentu yang benar.



Keterangan:

-----> : Garis pembeda antar kelompok penelitian

————> : Garis pengaruh antar kelompok penelitian

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, sehingga rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang harus diuji kebenarannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018), hipotesis ini dirumuskan berdasarkan masalah

penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- H₀: Tidak ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang.
- H₁: Terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan perencanaan dan segala proses pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru serta segala atribut yang nantinya akan digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam gambaran pembelajaran sejarah, model pembelajaran merupakan bentuk runtutan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan yang menjadi sajian secara khas guru, dengan begitu model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Menurut Trianto (2012) Menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai panduan bagi perancangan pembelajaran dan memudahkan guru dalam merancang dan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran berfungsi sebagai langkah dan rancangan pengajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan materi yang akan diberikan nantinya oleh guru tersebut, dengan begitu dalam memilih model pembelajaran haruslah memperhatikan sifat dari materi dan juga tingkat kemampuan peserta didik.

2.2 Konsep Model *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994), model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki beberapa keunggulan di dalamnya. *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran yang di dalamnya

terdapat strategi yang penting dalam pembelajaran di dalam kelas, tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi 2) penggalan materi dan 3) *edutainment* (Huda, 2015).

Menurut Susanto (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* atau dapat disebut dengan bertukar pasang merupakan salah satu teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama didalam kelas, model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa yang berkemampuan baik, sedang maupun rendah, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan antusias, sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua materi sejarah, sehingga dapat melibatkan mahasiswa aktif dalam mencari penyelesaian dari kartu soal dan jawaban.

2.2.1 Konsep Persiapan Model *Make a Match*

Menurut Huda (2019) pengertian *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Adapun persiapan model *Make a Match* yang dijelaskan menurut (Huda, 2019) adalah sebagai berikut:

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan. Sebelum melakukan pembelajaran dengan model ini guru harus mempersiapkan dengan sebaik-baiknya.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna. Persiapan yang kedua yang harus dipersiapkan oleh guru.

- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa. Membuat siswa akan lebih semangat lagi dan dari persiapan ini siswa akan lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi. Dari lembaran yang dipersiapkan untuk mengetahui nilai akhir atau juga peringkat.

2.2.2 Konsep Langkah-langkah Model Make a Match

Menurut Suprijono (2014) langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama berisi pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban dan kelompok ketiga berisi kelompok penilai, sehingga setiap siswa memiliki kelompok dan dapat mengerjakan sesuai tugas yang telah diberikan.
- c. Siswa dibagi ke dalam tempat duduk berbentuk huruf U.
- d. Kelompok diharapkan telah bersiap diposisi masing-masing, guru memberikan isyarat suara sehingga siswa diharapkan memulai mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.
- e. Seluruh anggota kelompok berdiskusi terlebih dahulu sebelum waktunya habis dan sebelum mereka mendapatkan kartu jawaban yang tepat sesuai pertanyaan.
- f. Setelah itu siswa menunjukan jawaban yang sudah disusun kepada kelompok penilai sehingga dapat dilihat benar atau salah jawaban yang sudah dijawab secara bersama-sama oleh kelompok.
- g. Kelompok penilai bertugas untuk membacakan kartu yang sudah dikumpulkan oleh kelompok lain.
- h. Guru mengkonfirmasi hasil dari jawaban siswa lalu siswa menyimpulkan hasil belajar yang telah dikerjakan.

2.2.3 Kelebihan Model *Make a Match*

Menurut Huda (2013) model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan, yaitu

- a. Mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- b. Sangat menyenangkan bagi siswa.
- c. Dapat menambah pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.
- d. Dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Efektif sebagai saran melatih siswa untuk tampil.
- f. Serta dapat melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu pembelajaran.
- g. Menambah keterampilan kognitif.

Berdasarkan kelebihan media pembelajaran *Make a Match* menurut Trianto (2009) Model pembelajaran kooperatif berbasis kartu yang membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan memahami konsep melalui pencocokan pasangan kartu, memiliki kelebihan, yaitu:

- a. Melatih kemampuan sosial siswa.
- b. Membantu pemahaman konsep secara menyenangkan.
- c. Merangsang kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.

Menurut Dimiyati dan Mudijono (2006) Aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung pada kegiatan pembelajaran baik secara fisik maupun mental seperti menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa khusus dalam ranah hasil belajar kognitif siswa di sekolah, sehingga kelebihan pada model pembelajaran *Make a Match* ini mendorong siswa untuk aktif didalam kelas pada saat proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan siswa untuk menganalisis dan merangsang daya ingat siswa melalui kegiatan mencocokkan informasi secara langsung.

2.3 Konsep Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin *Medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam Bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2019) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Dalam hal ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Media dalam proses belajar mengajar biasanya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media yang digunakan oleh guru tentunya merupakan media untuk mencakup kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Latifah, Valensy & Yustina, 2024).

Menurut Hamdani (2011) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, siswa harus dilatih untuk menjadi lebih kreatif dan mandiri dalam pekerjaan mereka sendiri. Siswa memperoleh kemampuan untuk menjadi kreatif dan inovatif melalui penggunaan media pembelajaran ini. Media yang digunakan, diharapkan siswa mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Menggunakan media saat belajar membantu siswa menghindari jenuh. Diharapkan keberadaan media ini akan memotivasi siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran menjadi mudah bagi mereka. Dalam media pembelajaran terdapat sejumlah ciri-ciri yang penting dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau

objek. Peristiwa atau objek dapat disusun urut kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

- b. Ciri Manipulatif Ransformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan yang lama sehari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga siswatetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi *time-lapse*.
- c. Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian diangkut melalui ruang dan disajikan secara bersamaan kepada banyak siswa dengan stimulus. Media pembelajaran didistribusikan tidak hanya di satu kelas tetapi juga di sekolah lain. Dengan adanya *e-learning* saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara massif dan global bahkan hampir tanpa *delay* atau penundaan.

2.4 Konsep Media Pembelajaran *Explosion Box*

Explosion Box merupakan media yang umumnya berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka maka keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan dapat terlihat tulisan maupun gambar sesuai materi pembelajaran nantinya *Explosion Box* memiliki jenis yang beragam tentu masing-masing memiliki cara tersendiri untuk menyalurkan kreatifitasnya sehingga media *Explosion Box* menjadi bermacam-macam. *Explosion Box* merupakan sebuah kotak seperti kado yang terbuat dari sebuah kertas jika dibuka memiliki susunan kertas dari yang paling besar sampai kertas yang kecil berisi berbagai kejutan kreatif berbagai bentuk dan ucapan, media *Explosion Box* bukan hanya dijadikan sebagai media untuk memberikan kejutan namun juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Waladiyah 2018).

Karakteristik media *Explosion Box* memiliki banyak fitur yang membuatnya unik sebagai media ajar. Ini termasuk tampilan visual yang tidak biasa dari

media ajar lainnya, kombinasi kotak dan buku lipat, struktur yang dapat dilipat, ditarik, dan dibuka tutup, dan bahan yang padat karena memiliki banyak sisi yang dapat digunakan dan tetap dalam bentuk yang efisien. Membuat *Explosion Box* fleksibel dan praktis untuk dibawa kemanapun (Islamy, 2022).

Menurut Endah RA (2016) Jika kita membuka kotak, kita akan melihat bagian-bagiannya yang mekar dan disusun sedemikian rupa sehingga terlihat sangat indah dan menarik, apalagi ketika didekorasi komponen seperti gambar, tulisan, hiasan, dan *box* kecil, dan lain sebagainya, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *box* ini terdiri dari karton dupleks, karton *hard board*, karton warna, kertas kado, *cutter*, gunting, lem kayu dan lain sebagainya. Terdapat beberapa pola dasar segi enam dan bentuk segi delapan, namun pada saat proses pembuatan peneliti lebih menekankan penggunaan pola bentuk segi empat agar dapat lebih mudah pada saat pembuatan dan penggunaan media.

Explosion Box Learning Media memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain, seperti yang dinyatakan oleh Purwanti (2019):

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu tentang cara mengisi konten kotak tersebut dan perasaan terkejut ketika membukanya.
- b. Adanya gambar atau tulisan yang menarik yang dapat dibuka dan ditarik ke dalam kotak dan menarik perhatian, salah satunya dari gambar yang ada di setiap layar.
- c. Dapat diisi dengan berbagai macam objek dalam bentuk tulisan atau gambar jika diperlukan. Diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan gambar.

Explosion Box memiliki kekurangan media pembelajaran mengacu pada keanekaragaman proses manufaktur, masing-masing media pendidikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda membutuhkan kreativitas, konsep, dan keterampilan.

2.5 Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil prestasi yang dicapai oleh seorang siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan siswa dilihat dari siswa itu bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar tentu banyak pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswayang dilihat di raport ataupun ijazah, namun sebuah keberhasilan hasil belajar dapat diketahui melalui hasil belajar yang didapatkan dari siswa (Supardi, 2013).

Menurut Benjamin S.Bloom (dalam Suprijono 2013) mengelompokan hasil belajar mengacu kepada tiga macam *domain* yang terdapat pada diri siswa mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan, ingatan, pemahaman dalam menjelaskan, mengorganisasikan, merencanakan dan dapat menilai. Sedangkan kalimat afektif terdiri dari sikap menerima dan memberikan respon. Kemampuan psikomotorik meliputi tahapan awal (*intitiatory*), adaptasi (*pre- rountie*), dan kebiasaan (*rountinized*).

Bahwa terdapat lima macam hasil belajar:

- a. Informasi Verbal, merupakan kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan mengenai pengetahuan tentang fakta-fakta indormasi ferbal dapat diperoleh melalui lisan, buku dan lain sebagainya.
- b. Keterampilan intelektual, keterampilan intelektual diharapkan dapat membedakan, menguasai sebuah konsep, aturan bahkan memecahkan masalah, keampuan tersebut diperoleh memalui belajar.
- c. Strategi Kognitif, strategi kognitif merupakan sebuah kemampuan untuk mengkoordinasi serta dapat mengrmbangkan proses berfikit dengan cara merekam melalui analisis dan sintesis.
- d. Sikap merupakan sebuah kecenderungan merespon secara tepat terhadap stimulus yang diberikan dengan melaui penilaian dasar stimulus tersebut.
- e. Keterampilan motorik, tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual.

Berdasarkan kepada lima macam hasil belajar maka penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif karena pada Model Pembelajaran *Make a Match* melibatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan bagaimana cara siswa berpikir. Hasil belajar kognitif dapat dilihat melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* yang didapatkan pada saat mengukur nilai pada saat *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan dengan menggunakan 20 butir soal pada materi Di Bawah Tirani Jepang. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengukur bagaimana kemampuan siswa pada saat sebelum penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan *Posttest* dilakukan pada saat setelah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* sehingga dapat dilihat bagaimana hasil penerapan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen.

2.5.1 Sintaks Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Langkah-langkah yang sudah tertera adapun sintaks model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* menurut Suprijono (2014) sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan pendahuluan, guru dan siswa menyampaikan salam dan doa, guru mengulas kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.
- b. Siswa dibagi menjadi ke dalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan, sedangkan kelompok C sebagai tim penilai sehingga kegiatan di dalam kelas ke 3 kelompok tersebut membuat formasi berbentuk huruf U.
- c. Guru memperkenalkan media *Explosion Box* kepada siswa dan menjelaskan cara kerjanya.
- d. Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawab kepada kelompok B yang terdapat di dalam *Explosion Box*.

- e. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mencari/mencocokkan kartu dengan kelompok lain, guru memberikan batasan waktu kepada siswa dalam kegiatan mencari/mencocokkan kartu.
- f. Pada kegiatan terakhir guru memberikan penguatkan materi dan juga mengkonfirmasi mengenai kebenaran dan kecocokan dari pertanyaan dan jawaban.

2.6 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Judul Skripsi “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A match* Terhadap Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V Mis Islamiyah” (2020) yang berasal dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan. Peneliti menemukan masalah bahwa ditemukan hasil belajar siswa kelas v belum sesuai dengan yang diharapkan, hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif memiliki populasi yang diambil sebagai objek penelitian ialah seluruh siswa kelas V MIS Islamiyah Terusan Ulu jumlah dari populasi penelitian ini sebanyak 54 siswa diambil berdasarkan teknik *total* sampling, instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini ialah tes yang menghasilkan informasi mengenai berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan seseorang dengan menggunakan pengukuran yang menghasilkan suatu deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini Berdasarkan uji t statistik pada data *posttest* bahwa hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,944 > 2,0003$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima H_o ditolak. Sehingga digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Make a Match* terhadap hasil belajar IPA kelas V Mis Islamiyah.

2. Judul Skripsi: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Sosial dan Aktivitas belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2017/2018” (2017) Agnisa Widayanti. Yang berasal dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti menemukan masalah terdapat 9 dari 22 siswa atau sebesar 90,91% pada saat pembelajaran makan di dalam kelas yang sedang berlangsung dan 2 dari 22 peserta atau sebesar 0,9% yang tidak mematuhi tata tertib sekolah ketika kegiatan pembelajaran akuntansi berlangsung dengan tidak menggunakan sepatu di sekolah.

Hal ini membuktikan bahwa kesadaran belajar siswa sebagai pembuktian adanya motivasi belajar belum terpenuhi dengan begitu dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa rendah. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Research-CAR*) sehingga penelitian menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket.

Hasil dari penelitian ini pada siklus 1 diketahui terdapat 3 siswa dari 22 siswa atau sebesar 13, 64% siswa yang memenuhi kriteria minimal indikator keberhasilan motivasi belajar yaitu 75%. Karena hanya 3 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sehingga setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan aktivitas belajar siswa terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa melalui hasil angket. Hasil angket menunjukkan peningkatan persentase Motivasi Belajar Siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 19,62% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,55%. Peningkatan terjadi setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Soal dan Jawaban pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri

1 Depok Tahun Ajaran 2017/2018 yang dilaksanakan dalam dua siklus selama dua kali pertemuan.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun Ruang Lingkup Penelitian ini sebagai berikut:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif Mata Pelajaran Sejarah kelas XI.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI 8 dan XI 10 SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat Penelitian ini adalah SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang, Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan seseorang secara sistematis sesuai dengan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol berdasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan fenomena yang ada, data yang didapatkan melalui penelitian merupakan data empiris yang harus valid dan benar (Sugiono, 2017). Menurut Arikunto (2010) Penelitian kuantitatif dapat dikatakan sebagai penelitian dalam bentuk angka-angka dengan cara mengumpulkan data, interpretasi data yang digunakan sampai pada tahap penyajian hasil data yang telah didapatkan sehingga data tersebut digunakan dalam penelitian. Dengan menggunakan metodologi memiliki

tujuan untuk dapat menguraikan permasalahan yang sedang dihadapi dengan hasil yang dilihat secara general, sehingga dapat menyamaratakan semua populasi (Aries Veronika, 2022).

Penelitian ini menggunakan model penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan salah satu model penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh dari sebuah perlakuan (Arifin, 2020). Desain yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Experimental Research* atau penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Cara mengetahuinya yaitu dengan membandingkan kemampuan belajar siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen, pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan media pembelajaran *Explosion Box*. Pada kelompok kontrol, pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan model atau media tambahan tertentu. Desain *Quasi Experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang memberikan *pretest* sebelum dikenakan perlakuan, serta *posttest* sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Quasi Experimental Research

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Sumber: (Hasanah,2018).

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

X₁ = Perlakuan (treatment) model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box*.

X₂ = Pembelajaran yang Konvensional

O₂ = *Posttest* yang diberikan setelah perlakuan (*treatment*).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2005) berpendapat populasi dapat dikatakan sebagai wilayah generalisasi yang ada didalam penelitian wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang dapat ditarik kesimpulan. Penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI SMAN 12 Kabupaten Tangerang Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 633 siswa.

3.3.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* karena sampel yang diambil berupa kelompok siswa yang sudah terbentuk sebelumnya, tanpa campur tangan dari peneliti. Artinya, peneliti menggunakan kelas yang memang sudah ada di sekolah tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Furchan (1990, hlm. 201), jika sekelompok individu memiliki ciri-ciri yang sama dan berkaitan dengan variabel yang diteliti, maka mereka bisa dianggap sebagai satu kelompok atau *cluster*.

Berdasarkan hal tersebut, kelas yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI 8 dan XI 10. Kedua kelas ini digunakan untuk kepentingan penelitian, dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu lagi sebagai kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah “objek penelitian yang bervariasi”, segala sesuatu yang akan menjadikan objek pengamatan penelitian Bila konsep tersebut mengandung sejumlah nilai yang bervariasi (Jakni, 2016).

Maka konsep kualitas fisik dan prestasi belajar dapat dikatakan sebagai variabel penelitian. Jadi variabel adalah konsep yang mengandung variasi nilai.

Pendapat Effendi (Raudhah, 2017) Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel Bebas (*Independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box*.
- b. Variabel Terikat (*Dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah.

3.4.2 Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional Variabel Penelitian merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep ataupun variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan peneliti terhadap dua variabel. Melihat dari pertanyaan tersebut, dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat.
- b. Model *Make a Match* siswa mencari pasangan sambil mempelajari konsep materi dengan menggunakan media *Explosion Box* kotak berisi kertas kreatifitas yang mengajarkan materi dalam Mata Pembelajaran Sejarah disekolah.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Tes

Teknik tes dilakukan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik. Menurut Sangadji & Sopiah (2010) Teknik tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengevaluasi serta membedakan antara kondisi awal dengan kondisi sesudahnya.

Tes umumnya bersifat mengukur, namun bentuk tes terbagi menjadi dua

macam dalam pendidikan yaitu tes psikologi tes ini bersifat deskriptif tetapi mengarah kepada karakteristik atau kualifikasi tertentu dan tes hasil belajar siswa (Sukmadinata. 2013).

Menurut Sugiyono (2017) analisis data dalam penelitian kuantitatif dapat dilakukan melalui perhitungan statistik dapat dihitung secara manual maupun dengan memanfaatkan teknologi seiring dengan perkembangan teknologi informasi salah satu alat yang digunakan sebagai proses pengumpulan data ialah teknologi.

Berdasarkan pada penelitian ini, tes yang digunakan di SMAN 12 Kabupaten Tangerang berupa pilihan ganda menggunakan platform *Google Form* agar mempermudah siswa dalam mengisi tes yang telah diberikan. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas XI 8 dan XI 10 SMAN 12 Kabupaten Tangerang.

3.5.2 Dokumentasi

Teknik Dokumentasi dilakukan dalam mengumpulkan dan menganalisis dokumen data berupa dokumen tertulis dan gambar dari kejadian selama kegiatan penelitian. Dokumentasi melibatkan pengumpulan data yang ada pada dokumen, arsip atau bahan tulisan lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang dapat digunakan berupa catatan, buku, laporan maupun surat (Creswell.2024).

Menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat melengkapi dari penggunaan metode observasi maupun wawancara dalam penelitian kuantitatif. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan untuk menunjang kegiatan penelitian ini berupa dokumentasi saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas, absen siswa, nama guru, serta visi dan misi sekolah.

3.5.3 Observasi

Pengumpulan data melalui obserasi dilakukan untuk mempelajari prilaku manusia, proses kerja dan lain sebagainya, observasi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk tujuan ilmiah. observasi dilakukan menggunakan seluruh pancaindra manusia untuk mengumpulkan sebuah data yang dilakukan secara langsung bersama orang yang sedang diamati, pengamatan dilakukan harus menyaksikan secara langsung semua peristiwa yang sedang diamati (Syamsudin, 2014).

Menurut Bogdan & Biklen (2017) Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap partisipan dan seluruh aspek yang terlibat dalam fenomena penelitian observasi memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengamati interaksi sosial, prilaku yang relevan kepada peneliti.

Menurut Sugiyono (2017) observasi dalam penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu observasi partisipatif, observasi non-partisipatif, serta observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Observasi partisipatif dilakukan ketika peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, sedangkan observasi non-partisipatif dilakukan tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam kegiatan tersebut. Selanjutnya, observasi juga dapat dibedakan berdasarkan tingkat sistematisnya, yaitu observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Observasi terstruktur dilakukan dengan menggunakan pedoman atau instrumen observasi yang telah disiapkan sebelumnya secara sistematis. Sementara itu, observasi tidak terstruktur bersifat lebih fleksibel dan terbuka, tanpa menggunakan instrumen baku, sehingga peneliti bebas mencatat hal-hal yang dianggap relevan selama proses pengamatan berlangsung.

Berdasarkan pada teknik pengumpulan data, teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan teknik observasi terstruktur sehingga pada saat observasi yang dilakukan di SMAN 12 Kabupaten

Tangerang menggunakan peraturan-peraturan atau pedoman yang telah disiapkan, observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMAN 12 Kabupaten Tangerang pada saat penelitian pendahuluan, serta pada proses pembelajaran saat proses penelitian berlangsung di sekolah. Pedoman observasi dengan teknik observasi terstruktur mencakup tujuan dari diadakannya observasi yaitu untuk mengumpulkan data awal mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sebelum diberikannya perlakuan, dengan mengetahui model pembelajaran apa yang digunakan oleh guru, jenis media yang digunakan serta aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam pedoman observasi haruslah memiliki subjek observasi, waktu dan tempat, aspek yang diamati, teknik observasi dengan cara mencatat secara objektif tanpa mengganggu jalannya proses pembelajaran dan juga aspek yang diamati seperti kondisi kelas, jumlah siswa, susunan tempat duduk, kegiatan guru mencakup awal pembelajaran, inti pembelajaran dan juga penutup serta bagaimana cara siswa merespon kegiatan pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Instrumen Tes

a. Validitas

Menurut Sari (2013) Merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrument tes. Sehingga uji validitas yang dilakukan menggunakan rumus *product moment* atau yang biasa dikenal dengan *pearson correlation* dengan menggunakan SPSS. Instrumen yang diuji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini ialah instrument tes untuk mengukur keterampilan berpikir kritis. Distribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dengan kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen yang digunakan valid Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen yang digunakan tidak valid. Adapun arti nilai r dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r berikut:

Tabel 3. 2 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Cukup
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: (Ulhaq, 2022).

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah metode untuk mengevaluasi kesesuaian kuesioner yang memiliki indikator yang menunjukkan konstruk atau variable (Ghozali. 2018). Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Instrumen tes dikatakan reliabel jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ dan sebaliknya, jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Uji reliabilitas dapat dilakukan menggunakan SPSS. Terdapat kriteria untuk reliabilitas instrument disajikan dalam tabel.

Tabel 3. 3 Kriteria Reabilitas

Rentang nilai r_{11}	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Ulhaq, 2022).

3.7.2 N-gain Hasil Belajar siswa

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kuantitatif ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar kognitif

siswa dapat dihitung melalui rumus N-Gain sebagai berikut (Latif, 2014):

$$n - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ max - Skor\ pretest}$$

Kriteria interpretasi N-Gain dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. 4 Kriteria Interpretasi N-Gain

Gain	Kriteria
N-Gain > 0,7	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Sumber: (Latif, 2014).

3.8 Uji Prasyaratan Penelitian

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini uji normalitas akan dilakukan menggunakan data N- gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* dengan berbantuan SPSS Versi 29.0.

Kriteria pengambilan keputusan:

Nilai Signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi populasi bersifat seragam atau tidak berdasarkan data sampel yang diperoleh (Budiwanto, 2017). Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan data N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dalam

penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 29.0.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data mempunyai variansi yang homogen

Jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka data mempunyai variansi yang tidak Homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas. Jika data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik uji-t yang digunakan yaitu uji *independent sample T-test*, jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan statistik *non parametrik uji Mann Whitney*. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pasangan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* dalam hasil belajar kognitif siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* dalam hasil belajar kognitif siswa.

Adapun nilai yang diuji yaitu menggunakan nilai N-Gain dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai variabel tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dari dua kelompok sampel yang tidak saling berpasangan. Kriteria uji *Independent Sample T-test*:

Jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima sehingga H_1 ditolak

Jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima

Kriteria uji *Mann Whitney*:

Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_1 diterima.

Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMAN 12 Kabupaten Tangerang, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dibuktikan dengan hasil analisis berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi hasil uji hipotesis dengan uji independent sample t-test sebesar 0,003 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang positif secara statistik.
2. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *posttest* pada kelompok eksperimen mencapai 70,95, meningkat dari 29,88 pada *pretest*. Sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 40,63 menjadi 60,63. Selisih rata-rata nilai *posttest* antara kedua kelompok sebesar 10,327 poin, memperkuat efektivitas perlakuan.
3. Peningkatan efektivitas pembelajaran diukur melalui N-Gain. Nilai rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 0,5772 (kategori sedang), jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 0,2981 (kategori rendah). Ini menunjukkan bahwa model dan media yang digunakan dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan pemahaman kognitif siswa secara lebih efektif.

4. Pembelajaran dengan model *Make a Match* dan media *Explosion Box* juga memberikan dampak positif secara non-akademik. Selain meningkatkan nilai kognitif, model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Data yang diperoleh memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, yang memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik. Hasil uji menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada kelompok eksperimen lebih merata (standar deviasi lebih kecil), menandakan pemerataan pemahaman di antara siswa di kelas tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* adalah metode yang efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah di tingkat SMA.

5.2 Saran

1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran inovatif seperti *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Guru perlu mempersiapkan media pembelajaran yang interaktif dan variatif agar siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Disarankan untuk menerapkan pendekatan kolaboratif dan kompetitif secara seimbang guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, karena aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Siswa juga didorong untuk memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan

secara maksimal, seperti mencatat poin penting, berdiskusi, dan mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi. Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *Make a Match*, siswa hendaknya lebih terbuka terhadap metode pembelajaran baru yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan mengaplikasikan model *Make a Match* berbantuan media *Explosion Box* pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitasnya. Dianjurkan untuk mengembangkan variasi media visual dan aktivitas permainan lainnya yang relevan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Peneliti juga disarankan untuk menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) agar hasil penelitian dapat menggambarkan pengaruh model pembelajaran dari berbagai sudut pandang, termasuk respons emosional dan motivasi siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat, 2008. Pengertian, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran. *Sinar Baru Algensindo, Bandung*.
- Arsyad, 2019. Media Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. 2017. Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods 6th ed.. Pearson.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deviana, Eka. 2021. Penerapan Media *Explosion Box* Untuk Meningkatkan minat belajar sejarah sisea kelas X IIS negeri 12 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. Vol 6 No 4. Universitas Syiah Kuala.
- Ekwandari, Y. S., Yusuf Perdana, Y. P., & Nur Indah Lestari, N. 2020. Integrasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9 1, 15-31.
- Furchan, A. 1990. Pengantar penelitian Dalam Pendidikan. Usaha Nasional.
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 Edisi 9. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftaul. 2019. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Imanita, M. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3 1.
- Islamy, Suputra N.I. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada mata pelajaran korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Volume 18, Nomer 1.
- Jakni. 2016. Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Alfabeta, 1-328.

- Karimah, M. 2018. Pengaruh Lembar Kerja Siswa Berbasis *Discovery Learning* terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. Universitas Lampung.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2015. Ragam pengembangan model pembelajaran. *Jakarta: Kata Pena*.
- Kurniawati F.N.A. 2022. Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia dan Solusi. *Academy of Education Journal*. Vol. 13 no 1. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Latif, H. D. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi Volume 14 Nomor 1*.
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. 2024. Pengembangan permainan Uno Card menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung kelas XIF. 4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11 1.
- Lovisla Endang. 2017. Penerapan Model *Make A Match* Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal*. *STKIP- PGRI Lubuklinggau*.
- Mubiar Agustin. 2011. Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran. *Badung:Refka Aditama*.
- Nasution Mariam. 2018. Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma*. Vol. 06. No. 02.
- Nurul Hasanah, 2018. Pengaruh Metode Experimen Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Gaya Mengubah Gerak Suatu Benda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5.1.
- Prasetyono, A. E., Amsia, T., & Sri Ekwandari, Y. 2015. Pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah. *PESAGI: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 3 6.
- Purwanti, 2019. Pengembangan Media *Explosion Box* Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS.
- RA, Endah. 2016. Kreasi Cantik Exploding Box. *Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*.
- Rahman Sunarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Univeristas Negeri Gorontalo*.
- Santosa Y.B.P. 2017. Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala*. Vol 3 No. 1. *Universitas Negeri Jakarta*.
- Santoso Agung, 2010. Studi *Effect Size* Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian* Vol. 14, No. 1.

- Sayono Joko. 2013. Pembelajaran Sejarah Disekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. Sejarah dan budaya, tahun ketujuh. No 1. Universitas Negeri Malang.
- Sudijono, Anas. 2012. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2005. Memahami Penelitian Kualitatif, *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, 2017. Metode Kuantitatif, kualitatif, dan Bandung: Alfabeta, CV. Penelitian R&D.
- Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sulaiman Setiadi. 2012. Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar. Vol. 9 No. 1*.
- Sumargono, S., Henry, S., & Valensy Rachmedita, V. R. 2019. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbantuan ispring suite 6.2 untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82-99.
- Supardi, 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya, *PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan ke1*
- Suprijono, Agus. 2013. Cooperative Learning. *Surabaya: Pustaka Belajar*.
- Susanto, R., Astriati, N., Putri, A. E., Ulfa, M., & Mirzachaerulsyah, E. 2023. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS SMAN 1 Pulau Maya Kayong Utara. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 41. 567–581.
- Suprijono, 2014. Cooperative Learning. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Syamsudin, Amir. 2014. Pengembangan Instrument Evaluasi Non Tes Informal Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3 1.
- Trianto. 2009. Model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. *Jakarta: PT Bumi Aksara*.
- Ulhaq, Y. T. D. 2022. Pengaruh Praktikum Menggunakan Sensor Smartphone dengan Media Physics Toolbox Sensor Suite Berbasis Inkuri Terbimbing pada Pembelajaran Gerak Harmonik Sederhana terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. Universitas Lampung.
- Usmadi, 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan. Bol.7. No 1*.
- Waladiyah, N. 2018. Pengembangan Medhia *EXPLOSION BOX* Tumrap Kawasan Nulis Teks Geguritan Siswa Kelas VII SMPN 26 Surabaya Tahun 2017-2018. *Jurnal Online Baradha, 1 No. 1*.

- Widayanti, F. D. 2013. Pentingnya Mengetahui Gaya belajar Siswa Dalam kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2 1.
- Zaenal, 2014. Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif). *Bandung: Yrama Widya*.