

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS LAGU DAN
MODEL MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN BERAN 4 NGAWI PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

Hani'atul Muawanah¹, Hela Putri Izzatin Nisa², Nabila Hafsah Hamidah³,
Roni Adi Saputra⁴, Shinta Dwi Nur Fatimah⁵

¹⁻⁵PGMI Institut Agama Islam Ngawi

¹haniatul2406@gmail.com,

²putriihela@gmail.com, ³hamidahnabila84@gmail.com,

⁴ronydezter@gmail.com ⁵shintadwinurf@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using song-based audiovisual media combined with the Make a Match learning model on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Beran 4 Ngawi on the topic of Cultural Diversity. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of Class IV A as the experimental class and Class IV B as the control class, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using normality tests, homogeneity tests, an Independent Samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed a significant effect of using song-based audiovisual media and the Make a Match learning model on students' learning outcomes, as indicated by a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The N-Gain test results showed that the experimental class obtained an N-Gain score of 0.774 (77.4%), categorized as high, while the control class obtained a score of 0.605 (60.5%), categorized as moderate. Therefore, the use of song-based audiovisual media combined with the Make a Match learning model is effective in improving students' learning outcomes on the topic of Cultural Diversity.

Keywords: Make a Match, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Beran 4 Ngawi pada materi Keragaman Budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, Independent Samples t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media

audiovisual berbasis lagu dan model Make a Match terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji N-Gain menunjukkan kelas eksperimen memperoleh skor 0,774 (77,4%) dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,605 (60,5%) dengan kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model Make a Match efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya.

Kata Kunci: *Make a Match*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, sikap, dan nilai sosial peserta didik. Dalam konteks Indonesia yang memiliki keberagaman suku, bahasa, adat istiadat, dan budaya, pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman dan rasa cinta terhadap keragaman budaya sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kadir, 2021).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar mengintegrasikan pemahaman mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial. Salah satu materi penting bagi siswa kelas IV adalah Keragaman Budaya Indonesia yang mencakup suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, dan lagu daerah. Materi tersebut penting untuk membantu siswa mengenal kekayaan budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan sikap menghargai perbedaan. Namun, luasnya cakupan materi dapat menjadi tantangan bagi siswa apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah, membaca buku, dan penugasan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, kesulitan memahami materi, dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal (Mulyasa, 2023).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Beran 4 Ngawi, pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya masih perlu didukung dengan media yang lebih variatif dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi dan penugasan menyebabkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media audiovisual berbasis lagu. Media ini memadukan unsur suara dan visual sehingga dapat membantu siswa menerima informasi dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan lagu juga dapat membantu siswa mengingat materi melalui lirik, irama, dan melodi, sedangkan visualisasi dapat memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai keragaman budaya Indonesia (Anisah, 2025). Selain media, model pembelajaran yang tepat juga diperlukan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Model

Make a Match dapat melibatkan siswa dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai, seperti mencocokkan nama rumah adat dengan daerah asal, tarian dengan daerah asal, atau lagu daerah dengan wilayahnya. Kegiatan tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir, berinteraksi, bekerja sama, dan belajar secara menyenangkan (Putra, 2020).

Penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model *Make a Match* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media audiovisual berbasis lagu membantu siswa memahami dan mengingat materi, sedangkan model *Make a Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam mengolah informasi yang telah dipelajari. Dengan demikian, kombinasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Putra, 2020).

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan media audiovisual maupun model *Make a Match* dalam pembelajaran dan menunjukkan potensi keduanya

dalam mendukung hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model *Make a Match* secara bersamaan, khususnya pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV sekolah dasar, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Beran 4 Ngawi pada materi Keragaman Budaya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Lagu dan Model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Beran 4 Ngawi pada Materi Keragaman Budaya.”

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi

Keragaman Budaya. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan guru. Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar siswa, kemudian hasilnya dianalisis untuk mengetahui pengaruh.

Tabel 1 Rancangan
Penelitian Quasi Eksperimen

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O3
Kontrol	O2	X2	O4

Keterangan:

O1 : Pretest yang dilakukan pada kelompok eksperimen.

O2 : Pretest yang dilakukan pada kelompok kontrol.

O3 : Posttest yang dilakukan pada kelompok eksperimen.

O4 : Posttest yang dilakukan pada kelompok kontrol.

X1 : Perlakuan model pembelajaran media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*

X2 : Perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Beran 4 Ngawi yang beralamat di Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur. Adapun waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Beran 4 Ngawi tahun ajaran 2025/2026. Populasi tersebut dipilih karena siswa kelas IV sesuai untuk mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual, audio, interaksi, dan kerja sama dalam memahami materi Keragaman Budaya. Adapun populasi dalam penelitian ini:

Tabel 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	23
2	Kontrol	21

sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan karakteristik kelas yang relatif sebanding. Dua kelas siswa kelas IV SDN Beran 4 Ngawi dipilih sebagai sampel, yaitu satu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match* pada materi Keragaman Budaya, serta satu kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa. Seluruh siswa pada masing-masing kelas dijadikan subjek penelitian (total *sampling*). Adapun kriteria sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	IV A	23	Eksperimen
2	IV B	21	Kontrol

4. Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk

mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan guru. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator materi Keragaman Budaya, meliputi suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, serta nilai dan sikap dalam menghargai keragaman budaya Indonesia.

5. Alat Ukur

Alat ukur penelitian ini berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan siswa kelas IV SDN Beran 4 Ngawi terhadap materi Keragaman Budaya. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Kelas eksperimen menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru.

Tabel 4 Kriteria Nilai

No	Kategori	Nilai
1	Benar	1
2	Salah	0

6. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas didefinisikan sebagai tingkat kesahihan suatu instrumen dalam merepresentasikan variabel yang hendak diukur. Instrumen yang valid mampu mengonversi fenomena yang diamati menjadi data yang akurat dan representatif, sedangkan instrumen dengan validitas rendah berpotensi menghasilkan deviasi antara data yang diperoleh dengan realitas konseptual yang seharusnya diukur (Nurlan, 2019). Salah satu prosedur untuk menguji validitas empiris adalah melalui analisis korelasi menggunakan rumus *Product Moment Pearson*, dengan nilai kritis pada taraf signifikansi 5% (tingkat kepercayaan 95%). Apabila nilai korelasi setiap butir melebihi batas minimum yang telah ditetapkan, maka butir tersebut valid (Azkari, 2021).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi hasil pengukuran suatu instrumen. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha (Anshori & Iswati, 2019). Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 ($\alpha > 0,60$). Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, semakin tinggi pula konsistensi instrumen yang digunakan (Winarni, 2018).

7. Teknik Analisis Data

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal (Noor, 2023). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan software SPSS dengan uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok bersifat homogen atau tidak (Martono, 2010). Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene pada SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika $< 0,05$, data dinyatakan tidak homogen. Hipotesis uji homogenitas yaitu H_0 : variansi data homogen dan H_a : variansi data tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

1) Uji T

Uji-t dua sampel independen merupakan teknik statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang saling independen terhadap suatu variabel terikat (Jannah & Prasetyo, 2011). Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya antara kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*

dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan.

2) Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbedaan skor pretest dan posttest yang dinormalisasi (Siregar, 2023). Dalam penelitian ini, N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*. Hasil N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, baik dalam kategori rendah, sedang, maupun tinggi, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran yang diberikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Validitas

Tabel 5 Uji Validitas Soal Pretest dan Posttest

Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Validitas
P1	0,661	0,360	Valid
P2	0,381	0,360	Valid
P3	0,647	0,360	Valid
P4	0,688	0,360	Valid
P5	0,618	0,360	Valid
P6	0,548	0,360	Valid
P7	0,689	0,360	Valid
P8	0,618	0,360	Valid
P9	0,666	0,360	Valid
P10	0,666	0,360	Valid
P11	0,688	0,360	Valid
P12	0,367	0,360	Valid
P13	0,456	0,360	Valid
P14	0,688	0,360	Valid
P15	0,441	0,360	Valid
P16	0,435	0,360	Valid
P17	0,368	0,360	Valid
P18	0,371	0,360	Valid
P19	0,412	0,360	Valid
P20	0,408	0,360	Valid

Sumber: Data Sekunder diolah SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 6 Uji Validitas Soal Pretest dan Posttest, dapat diketahui bahwa seluruh 20 butir soal dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *r* hitung pada setiap butir soal lebih besar daripada *r* tabel sebesar 0,360. Nilai *r* hitung terendah terdapat pada P12 sebesar 0,367, sedangkan nilai *r* hitung tertinggi terdapat pada P7 sebesar 0,689. Dengan demikian, seluruh butir soal P1 sampai P20 telah

memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk soal pretest dan posttest.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 6 Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	20

Sumber: Data Sekunder diolah SPSS 2026

Nilai *Cronbach's Alpha* 0,857 > 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa soal pretest dan posttest yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan memiliki konsistensi internal yang baik dan mampu mengukur variabel secara stabil.

a. Uji T

Tabel 7 Hasil Uji Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.351	.556	13.230	23	.000	24.003	1.814	27.686	20.320
	Equal variances not assumed			13.390	34.980	.000	24.003	1.798	27.642	20.364

Sumber: Data Sekunder diolah SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan media audio visual berbasis lagu dan model pembelajaran *Make a Match* pada materi keberagaman budaya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berbasis lagu dan model pembelajaran *Make a Match* memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran materi keberagaman budaya. Penggunaan media audio visual berbasis lagu memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui perpaduan unsur visual dan auditori, sehingga materi yang bersifat abstrak dan beragam dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, model pembelajaran *Make a Match* mendorong siswa untuk terlibat

secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga tercipta interaksi, kerja sama, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang memandang bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Astiti & Yanti, 2024). Dalam penerapan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan mengamati, mendengarkan, mengingat, mencocokkan, dan berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa dapat membantu memperkuat pemahaman terhadap materi keberagaman budaya dan pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Haerullah & Hasan, 2021).

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa perbedaan hasil belajar yang signifikan tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan secara statistik, tetapi juga menggambarkan bahwa

pembelajaran yang menggunakan media dan model yang lebih interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Antusiasme siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat memperkuat keterlibatan mereka dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model pembelajaran *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

b. Uji N-Gain

Tabel 8 Uji N-Gain Skor Kelas Kontrol

Indikator	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Scor	N-Gain (%)
Hasil Belajar	334	386	52	420	0.605	60.5%
Rata-rata					0.605	60.5%

Sumber: Data Sekunder diolah SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada Tabel 8, diketahui bahwa skor rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 334 meningkat menjadi 386 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan sebesar 52 poin. Berdasarkan skor ideal sebesar 420, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,605 atau 60,5% yang termasuk dalam

kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol tetap mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan teori konstruktivisme, peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa tetap mengalami proses pembentukan dan pengembangan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran yang diberikan. Dalam teori konstruktivisme, siswa dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Casmudi, 2025). Meskipun pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional, siswa tetap memperoleh kesempatan untuk menerima informasi, memahami materi, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses tersebut dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest.

Namun, nilai N-Gain sebesar 0,605 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan belum optimal. Pembelajaran konvensional cenderung lebih berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi materi, berinteraksi, berdiskusi, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung relatif lebih terbatas. Kondisi tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa belum mencapai kategori tinggi. Dengan demikian, berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi peningkatan tersebut berpotensi lebih optimal apabila siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media dan model pembelajaran yang interaktif.

Tabel 9 Uji N-Gain Skor Kelas Eksperimen

Indikator	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Scor	N-Gain (%)
Hasil Belajar	336	432	96	460	0.774	77,4%
Rata-rata					0.774	77.4%

Sumber: Data Sekunder diolah SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada Tabel 9, diketahui bahwa skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis lagu dan model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini ditunjukkan oleh skor pretest sebesar 336 yang meningkat menjadi 432 pada skor posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor sebesar 96 poin antara hasil pretest dan posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media audiovisual berbasis lagu dan model *Make a Match*.

Berdasarkan skor ideal sebesar 460, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,774 dengan persentase N-Gain sebesar 77,4%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai 0,774 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Persentase N-Gain sebesar 77,4% juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan yang cukup besar terhadap hasil

belajar siswa dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dianalisis dari karakteristik media dan model pembelajaran yang digunakan. Media audiovisual berbasis lagu menggabungkan unsur suara, gambar, dan musik dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan unsur audio dan visual dapat membantu siswa menerima informasi melalui lebih dari satu saluran inderawi, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah diingat. Lagu juga dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan (Aprianti, 2024).

Selain penggunaan media audio visual berbasis lagu, penerapan model pembelajaran *Make a Match* turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Model *Make a Match* melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui proses mencari dan mencocokkan pasangan

kartu yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Aktivitas tersebut mendorong terjadinya interaksi antarsiswa, kerja sama, komunikasi, serta keterlibatan siswa dalam menemukan jawaban. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang bersifat aktif dan menyenangkan.

Jika dibandingkan dengan hasil uji N-Gain pada kelas kontrol yang memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,605 atau 60,5% dengan kategori sedang, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,774 atau 77,4% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih persentase N-Gain antara kedua kelas sebesar 16,9 poin persentase. Perbedaan tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media audio visual berbasis lagu yang dipadukan dengan model *Make a Match* memiliki potensi yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil tersebut juga dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar. Dalam penerapan media audio visual berbasis lagu dan model *Make a Match*, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati, mendengarkan, memahami, mengingat, mencocokkan informasi, serta berinteraksi dengan siswa lainnya. Proses tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Dengan demikian, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berbasis lagu dan model pembelajaran *Make a Match* memberikan peningkatan yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Nilai N-Gain sebesar 0,774 atau 77,4% menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari kenaikan skor *pretest* ke *posttest*, tetapi juga

didukung oleh karakteristik pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual berbasis lagu yang dipadukan dengan model *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji N-Gain, kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,605 atau 60,5% dengan kategori sedang, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,774 atau 77,4% dengan kategori tinggi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 16,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis lagu dan model pembelajaran *Make a Match* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anisah, A. S. (2025). *Model-Model Pembelajaran IPS yang Kreatif dan Kontekstual di Sekolah Dasar*. Traz Media Publishing.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Aprianti, N. A. (2024). *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. Kaizen Media Publishing.
- Astiti, K. A., & Yanti, B. A. S. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra.
- Azkari, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Action*. Jejak Pusaka.
- Casmudi. (2025). *Pembelajaran Diferensiasi Abad 21 Konsep Pembelajaran untuk Memenuhi Kebutuhan Siswa dalam Transformasi Digital*. Karya Bakti Makmur.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2021). *Rekonstruksi Paradigma Pembelajaran IPA (Teori dan Praktik di Madrasah)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Jannah, L. M., & Prasetyo, B. (2011). *Pendidikan Kuantitatif*. Gramedia.
- Kadir, A. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Prenada Media Grup.
- Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif*. Raja Grafindo Persada.

- Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (1st ed.). Sinar Grafika.
- Noor, Z. Z. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Budi Utama.
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (p. 2). CV Pilar Nusantara.
- Putra, D. A. (2020). *Proceedings "Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Millenial."* Um Suarabaya Publishing.
- Siregar, S. (2023). *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Kencana.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (p. 55). Bumi Aksara.