

EFEKTIVITAS MEDIA LAGU CORAK BATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA SEKOLAH DASAR

Anik Hariyastuti¹, Eka Titi Andaryani²

¹SD Negeri Bedug 01, Pangkah, Tegal

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

¹anikhariyastuti@students.unnes.ac.id

²ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The problems found at SD Negeri Bedug 01 show that teachers tend to teach only using storytelling and lecture methods in learning Fine Arts. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using song media in learning fine arts. The research method used was quantitative using a quasi experimental design. The research design applied was non-equivalent control group design with an experimental class of 20 students and a control class of 20 students as a comparison. The results showed that the application of song media was carried out using Project Based Learning syntax, in the implementation process students tended to be more active, interactive and enthusiastic. The increase in students' cognitive learning outcomes was measured using the N-gain score, the results of the N-Gain test on the pretest and posttest scores obtained an average difference of 0.739 with moderate criteria and a level of effectiveness of 73.95 on a very effective interpretation. While the control class obtained a score of 0.425 with moderate criteria and an effectiveness level of 42.35 on the interpretation of less effective. The description of the data shows that the class that applied the song media obtained an increase in learning outcomes with very effective criteria.

Keywords: learning fine arts, learning outcomes, song media

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan pada SD Negeri Bedug 01 menunjukkan guru cenderung mengajar hanya menggunakan metode bercerita dan ceramah pada pembelajaran Seni Rupa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media lagu pada pembelajaran seni rupa. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen kuasi. Desain penelitian yang diterapkan non-equivalent control group design dengan kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan kelas kontrol sebanyak 20 siswa sebagai pembandingan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media lagu dilaksanakan menggunakan sintaks Project Based Learning, pada proses pelaksanaan siswa cenderung lebih aktif, interaktif dan antusias. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa diukur menggunakan skor N-gain hasil uji N-Gain pada nilai pretest dan posttest didapatkan selisih rata-rata 0,739 dengan kriteria sedang dan taraf

efektivitas 73.95 pada tafsiran sangat efektif. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0.425 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 42.35 pada tafsiran kurang efektif. Uraian data tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan media lagu memperoleh peningkatan hasil belajar dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: hasil belajar, media lagu, seni rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahapan yang membawa pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan memegang peranan penting dan mempunyai pengaruh, memberikan kontribusi dalam mempersiapkan masyarakat lebih baik dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik maka pendidikan akan memberikan hasil yang maksimal dan memuaskan. Pendidikan yang lebih baik berarti kehidupan yang baik dan sukses bagi semua orang. Dunia pendidikan melibatkan proses pembelajaran di mana siswa mencari, memahami, dan menganalisis situasi. Proses pembelajaran ini menambah pengetahuan dan pengetahuan siswa (Riny & Safrul, 2022)

Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, seperti pembelajaran visual yang lebih banyak menggunakan indera

penglihatan, dan pembelajaran auditori yang lebih banyak menggunakan indera pendengaran.

Keterampilan kognitif dijadikan salah satu keterampilan yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal itu karena keterampilan kognitif ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan persepsi atau ingatannya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Tania et al., (2023) bahwa keterampilan kognitif yang baik juga diukur dengan pengetahuan yang baik, sehingga diharapkan siswa mampu berpikir logis dan memecahkan masalah. Ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk seni rupa.

Di sekolah dasar, keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran seni rupa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan bantuan guru atau pendidik. Seni rupa dapat

disesuaikan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah media yang memungkinkan siswa memahami sesuatu yang abstrak lebih mudah diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna (Zakiah & Khairi, 2019).

Media merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam upaya memaksimalkan mutu pendidikan dan meningkatkan motivasi siswa, menstimulasi pemikiran siswa serta memungkinkan siswa berpikir dan menganalisis secara mandiri dan menyeluruh. Hal ini dapat membantu siswa memahami hakikat apa yang ditawarkan (Marwi et al., 2023). Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan pemahaman siswa. Tujuannya adalah supaya siswa lebih mudah memahami makna dalam pembelajaran, menarik motivasi, menyenangkan, penuh warna dan tidak membosankan.

Salah satu media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah musik (lagu).

Musik membantu siswa berpikir lebih baik dan membuat mereka lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, musik mempengaruhi daya ingat dan pemahaman siswa. Siswa tertentu dapat mendengarkan musik dan lagu tanpa diminta untuk menghafalnya; yang lain dapat dengan mudah menghafal dan bernyanyi kapan saja. Senada dengan pendapat Suriyana et al., (2020) bahwa media lagu memudahkan siswa dalam mengingat konten yang disajikan. Siswa tanpa sadar akan mempelajari materi dengan media lagu dan menyanyikannya, mengganti liriknya dengan materi yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Analisi hasil observasi awal di SD Negeri Bedug 01, ditemukan bahwa guru cenderung mengajar hanya menggunakan metode bercerita dan ceramah pada pembelajaran Seni Rupa pada siswa kelas V materi ragam hias. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tentu tidak efektif karena banyak sekali metode yang dapat digunakan untuk mengajar. Selain metode pembelajaran yang tidak pernah berubah, guru juga semakin kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan

media pembelajaran di kelas. Hal ini tentunya akan menimbulkan rasa bosan dikalangan siswa yang akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar kognitifnya. Dari hasil ulangan harian materi ragam hias terdapat 16 (80%) siswa belum mencapai KKTP dan hanya 4 (20%) siswa yang mencapai KKTP dari 20 siswa.

Selain itu, pembelajaran seni rupa materi ragam hias corak batik dan maknanya di Sekolah Dasar umumnya hanya menggunakan metode tradisional seperti menggambar, melukis, dan mewarnai. Metode ini terkadang kurang menarik bagi siswa dan tidak selalu dapat membantu siswa memahami makna dan nilai budaya batik. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media lagu motif batik (Febriarti, 2021).

Pembelajaran melalui media musik atau lagu membantu pembelajaran lisan dan tulis. Ketika informasi lisan dan tertulis digabungkan menjadi lagu yang dapat dinyanyikan, informasi atau materi

pelajaran yang terkandung dalam lagu menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan lebih mudah diingat jika disampaikan melalui melodi (Firda Maulidiyah, 2019).

Media ilustrasi lagu mengubah lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa tetap terlibat dalam pembelajaran. Lagu dapat memicu koneksi penting antar area di otak yang mengontrol emosi dan memori. Menggunakan lagu sebagai alat untuk memaksimalkan potensi manusia adalah upaya yang sangat berharga. Lagu mendorong orang untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang membantu mencapai tujuan yang berkaitan dengan bahasa, sosial, dan motorik (Roffiq et al., 2017)

Oleh karena itu, mengingat fokus masalah yang telah dibahas di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperlihatkan bahwa ternyata masih banyak siswa dengan keterbatasan kemampuan kognitif dan tersedianya media pembelajaran dalam pembelajaran Seni Rupa, serta untuk menunjukkan bahwa penelitian ingin menguji efektivitas media lagu terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri Bedug 01,

Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal.

Media lagu disini adalah tentang makna dan motif batik Tegalan dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar para siswa lebih termotivasi saat belajar di kelas dan hasil belajar siswa akan meningkat. Hal tersebut sangat dimungkinkan menggunakan media lagu "Corak Batik Pantura" pada mata pelajaran seni rupa pada materi unit 9 Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu dicapai oleh siswa adalah siswa dapat mendefinisikan makna ragam hias corak batik Tegal dengan tepat dan siswa dapat menggambar ragam hias corak batik Tegal dengan kreativitasnya sendiri.

Penelitian tentang media lagu ini sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, khususnya oleh Sandri, (2018) yang menunjukkan bahwa media lagu ini mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan media lagu mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran. Prosesnya menurutnya berdampak pada hasil belajar siswa secara kognitif. Selanjutnya hasil penelitian Prananda

et al., (2020) menyatakan bahwa media lagu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai nilai yang diharapkan pada pembelajaran IPA Kelas V SDN 43 Sungai Sapih Padang 43 Sungai Sapih Padang. Lebih lanjut penelitian Marwi et al., (2023) menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan media lagu sebagai media pembelajaran tematik. Dengan media lagu, siswa mampu dengan mudah memahami isi materi yang berkaitan dengan pelajaran yang guru berikan. Jika siswa memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, maka hasil belajarnya akan meningkat dan tujuan pembelajarannya akan tercapai.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media lagu pada pembelajaran seni rupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu dapat menjadi salah satu referensi para pendidik lainnya guna memanfaatkan media lagu dalam pembelajaran pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan tertentu agar siswa lebih termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen semu. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain grup kontrol yang tidak sebanding. yang kelompok eksperimen dan kontrol akan diuji sebelum diberikan perawatan di setiap kelompo untuk memastikan kinerja awal siswa. Selain itu, post-test akan dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menerima perlakuan dan yang tidak menerima untuk mengukur kemampuan akhirnya (Mulyaningsih & Saraswati, 2017).

Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yairu : (1) persiapan, di mana peneliti menentukan lokasi penelitian dan mendapatkan surat persetujuan; (2) implementasi, di mana peneliti menemukan topik penelitian; (3) tahap implementasi, dimana peneliti menggali informasi dan pada akhirnya menemukan masalah; (4) Tahap analisis dan pengolahan data. Pada tahap ini peneliti mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil data pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (5) Tahap Akhir : Pada tahap akhir ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil

yang diperoleh berdasarkan analisis yang dilakukan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Bedug 01 pada kelas atas yaitu kelas V pada bulan Mei yaitu pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari siswa kelas VA sebanyak 20 siswa dan kelas VB sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan pertanyaan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Setelah itu, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang respons siswa untuk mengevaluasi kemampuan kognitif para siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. (Safitri et al., 2023). Berikut ini adalah data yang diperoleh dari penelitian ini: (1) Pengujian asumsi analitik dengan uji normalitas dan homogenitas (2) Analisis data pretest untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki performa awal yang sama sebelum perlakuan. Uji t dua sampel independen kemudian digunakan untuk menguji hasil sebelum dan sesudah

pengobatan (3). Analisis data pascates menggunakan uji t sampel berpasangan. Setelah itu, uji data posttest terhadap hipotesis dengan uji-t. Kemudian dapat membandingkan hasil posttest keduanya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada era globalisasi, perjalanan lagu anak tidak begitu diminati karena perkembangan lagu-lagu yang bernuansa dewasa menutupi perkembangan lagu-lagu anak itu sendiri. Akibatnya, generasi saat ini lebih mengenal lagu-lagu bernuansa dewasa ketimbang lagu-lagu anak-anak yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Masa kanak-kanak adalah periode yang harus diperhatikan dalam pembentukan karakter, yang dimulai di bidang pendidikan dasar utamanya (Suriyana et al., 2020) menyatakan perlunya kerjasama antara lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga didalam pembentukan karakter anak, pendidikan dalam sekolah dan masyarakat dapat membentuk karakter anak yang berkarakter (Prananda et al., 2020).

Melalui media lagu, minat siswa meningkat dan mereka menemukan

sesuatu yang menyenangkan. Rasa senang mendorong siswa untuk terlibat dan mendengarkan pelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, mereka juga mencoba merasakan apa yang baru mereka dapatkan. Itu yang menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hasil penelitian ini akan diuraikan menggunakan media lagu untuk mengajar seni rupa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah Langkah Penerapan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Lagu

Dalam implementasi pembelajaran pada materi ragam hias dengan menggunakan media lagu "Corak Batik Pantura" pada mata pelajaran seni rupa pada materi unit 9 Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia pada siswa kelas 5 sekolah dasar.



Figure 1 Song Lyric



Figure 2 Song Lyric



Figure 3 Song Lyric

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa adalah siswa dapat mendefinisikan makna ragam hias corak batik Tegal dengan tepat dan siswa dapat

menggambar ragam hias corak batik Tegal dengan kreativitasnya sendiri.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya dengan menggunakan sintak PjBL (Project Based Learning) yang secara umum terdiri dari enam langkah, yaitu:

1. Menentukan Pertanyaan/Masalah

Guru mengawali pembelajaran dengan menayangkan video yang berisi lagu "Corak Batik Pantura" yang berisi tentang makna motif batik dan ajakan untuk melestarikan kearifan lokal serta memberikan pertanyaan atau masalah yang terkait dengan materi yang akan dipelajari.

Tayangan video dan pertanyaan atau masalah ini harus menjadi pendorong rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk belajar.

Dalam konteks materi ragam hias batik Tegal, misalnya guru dapat mengajukan pertanyaan seperti "Apa saja makna yang terkandung dalam motif batik Tegal?" atau "Bagaimana cara kita melestarikan budaya batik Tegal?"

2. Mendesain Perencanaan Proyek

Bersama siswa, guru mendesain perencanaan proyek yang akan dikerjakan. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok secara heterogen. Perencanaan ini meliputi: Tujuan

proyek: Apa yang ingin dicapai siswa melalui proyek ini? Jenis proyek: Bentuk proyek seperti apa yang akan dibuat (lagu, tari, desain baju, dll.) Langkah-langkah pelaksanaan: Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan proyek. Jadwal pelaksanaan:

Pembagian waktu untuk setiap tahapan proyek. Pembagian tugas: Penetapan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok. Sumber daya: Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek.



Figure 4 perencanaan proyek

Jenis proyek yang akan dikerjakan adalah membuat desain baju batik motif batik tegal dengan cara digambar di LKPD yang sudah disediakan guru beserta mendiskusikan makna dari desain baju batik tersebut dan melestarikan

budaya batik tegal (Simanjuntak, 2021).

3. Menyusun Jadwal

Guru dan siswa bersama-sama membuat jadwal pelaksanaan proyek. Jadwal ini memastikan setiap tahapan proyek dikerjakan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

4. Melaksanakan Proyek

Siswa melaksanakan proyek sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memberi saran, dan membantu siswa jika mengalami kesulitan.



Figure 5 pelaksanaan proyek

5. Memonitoring dan Mengevaluasi

Guru secara berkala memonitor kemajuan proyek yang dikerjakan siswa. Guru juga melakukan evaluasi untuk melihat apakah proyek berjalan sesuai rencana dan apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran.

6. Presentasi dan Evaluasi Hasil

Siswa mempresentasikan hasil

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.13714822
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.160
	Positive	.125
	Negative	-.160
Test Statistic		.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.192 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

proyek mereka di depan kelas. Presentasi ini bisa disertai dengan penjelasan tentang proses pembuatan proyek. Guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi terhadap hasil proyek. Evaluasi ini tidak hanya menilai produk akhir proyek, tetapi juga proses pengerjaan proyek dan kerja sama antar anggota kelompok.

Efektivitas Penerapan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Lagu

Analisis indeks gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media. Penelitian ini menggunakan gain yang dinormalisasi (N-Gain). Gain

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. (Astriyani et al., 2023). Untuk membandingkan peningkatan hasil belajar, perhitungan uji gain pada nilai pretest dan posttest digunakan pada kelas eksperimen yang menerima treatment penggunaan media dan kelas kontrol yang tidak menerima treatment penggunaan media.

Tabel 1 Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.50272550
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.192
	Positive	.192
	Negative	-.111
Test Statistic		.192
Asymp. Sig. (2-tailed)		.057 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 2 Normalitas Kelas Kontrol

Hasil Uji Normalitas pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh skor 0.057 dan 0.192. Data dikatakan normal apabila nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol

adalah Normal. Setelah data dinyatakan Normal dilanjutkan uji Ngain.

Tabel 3 Uji N-Gain kelas Eksperiment

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
ngain	20	.64	.88	.7396	.05627
ngain_per sen	20	64.29	88.00	73.9592	5.62690
Valid N (listwise)	20				

Hasil uji Ngain pada kelas eksperiment memperoleh skor 0,739 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 73.95 pada tafsiran sangat efektif. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0.425 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 42.35 pada tafsiran kurang efektif.

Melalui media lagu, minat siswa meningkat dan siswa menemukan sesuatu yang menyenangkan. Rasa senang mendorong siswa untuk terlibat dan mendengarkan pelajaran. Para siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, mereka juga mencoba merasakan apa yang baru mereka dapatkan. Itu yang menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hasil penelitian ini akan diuraikan menggunakan media

Uji N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
ngain	20	.38	.47	.4254	.02340
ngain_per sen	20	37.50	47.17	42.5371	2.34037
Valid N (listwise)	20				

lagu untuk mengajar seni rupa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media lagu dikembangkan dengan membuat lagu batik menggunakan nada balonku ada lima, media ini diterapkan menggunakan model Project Based Learning. Model PjBL dipilih untuk membantu siswa mengembangkan keterampilannya dalam menciptakan proyek menggambar batik khas tegal. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa adalah siswa dapat mendefinisikan makna ragam hias corak batik Tegal dengan tepat dan siswa dapat menggambar ragam hias corak batik Tegal dengan kreativitasnya sendiri.

Analisis indeks gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media. Penelitian ini menggunakan gain yang dinormalisasi (N-Gain). Gain

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat (Astriyani et al., 2023). Hasil dari perhitungan uji gain pada nilai pretest dan nilai posttest dilaksanakan pada kelas eksperimen yang menerima treatment penggunaan media dan kelas kontrol yang tidak menerima treatment penggunaan media untuk membandingkan peningkatan hasil belajar. Hasil uji Ngain pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,739 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 73.95 pada tafsiran sangat efektif..

E. Kesimpulan

Penerapan media lagu dilaksanakan menggunakan sintaks Project Based Learning dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa adalah siswa dapat mendefinisikan makna ragam hias corak batik Tegal dengan tepat dan siswa dapat menggambar ragam hias corak batik Tegal dengan kreativitasnya sendiri. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa diukur menggunakan skor N-gain hasil uji N-Gain pada nilai pretest dan posttest didapatkan selisih rata-rata 0,739 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 73.95 pada tafsiran sangat

efektif. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0.425 dengan kriteria sedang dan taraf efektivitas 42.35 pada tafsiran kurang efektif. Uraian data tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan media lagu memperoleh peningkatan hasil belajar dengan kriteria sangat efektif. Penelitian Selanjutnya diharapkan mampu menerapkan media kedalam perangkat yang lebih sederhana sehingga mampu digunakan pada situasi kelas yang beragam, menyajikan tampilan yang mudah dan menarik sehingga dapat mendukung pengembangan karakter sesuai dengan kurikulum yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriyani, G. A., Dhiya, J., Ramandhani, R., Fakhriyah, F., & Aditia, E. (2023). Systematic Literature Review (slr): Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Menggunakan Media Lagu. *JURNAL ILMU SOSIAL, PENDIDIKAN DAN HUMANIORA*, 2(1).
<https://doi.org/10.56910/jispendio.ra.v2i3>
- Febriarti, G. N. (2021). Eksplorasi Teknologi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sbdp Berbasis Kearifan Lokal Seni Tari Guna Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sdn Ngabean Ponjong. *JURNAL PGSD INDONESIA*, 7.

- <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/2259>
- Firda Maulidiyah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Lagu Model Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 07, 9–25.
- Marwi, A. S. M., Lubis, I. R., Sinurat, Y., Ulfa, S. W., & Nainggolan, T. H. B. (2023). Pengaruh Media Musik dan Lagu dalam Pembelajaran Biologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 74–86.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 304. <https://doi.org/10.36841/pgsdunar.s.v8i2.830>
- Purnomo, E., & Nugraheni, T. (2019). Pengembangan Modul Tari Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Tari. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3(2), 119. <https://doi.org/10.24114/gondang.v3i2.14157>
- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8666–8674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3885>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Safitri, R., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297–308. <https://doi.org/10.31004/innovativ.e.v3i2.311>
- Sandri, M. (2018). Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.698>
- Simanjuntak, M. P. (2021). Lkpd Berbasis Masalah Berbantuan Simulasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*, 9(4), 83–88.
- Suriyana, S., Asmah, S. N., & Kurniawati, D. (2020). Inovasi Media Lagu pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.38114/riemann.v2i1.71>
- Tania, A. N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2023). Pengaruh Media Lagu terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 625–632. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.946>
-

Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019).
Pengaruh Kemampuan Kognitif
Terhadap Prestasi Belajar
Matematika Siswa Kelas V Sdn
Gugus 01 Kecamatan
Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–
100.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>