

# Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Rumus-Rumus Bangun Datar Kelas IV SDN Margajaya

Dhea Mareta<sup>1\*</sup>, Sunanih<sup>2</sup>, Yopa Taufik Saleh<sup>3</sup>.

<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

\*Korespondensi: Email: Dheamareta1@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video yang dikombinasikan dengan lagu terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar kelas IV SDN Margajaya. Latar belakang penelitian didasari oleh masih dominannya metode tradisional seperti ceramah dan hafalan dalam pembelajaran, yang menjadi penyebab daya ingat siswa rendah dan hasil belajar kurang optimal. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen One-Group Pretest-Posttest desain. Sebanyak 19 siswa kelas IV menjadi subjek penelitian. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta tes sebelum dan sesudah perlakuan. Rata-rata skor pretest siswa adalah 47,52, meningkat menjadi 77,68 pada posttest. Analisis statistik data berdistribusi normal dan homogen dengan signifikansi 0,802 dan 0,951. Pengujian Hipotesis dengan rumus Paired Sample t-Test menghasilkan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), menunjukkan bahwa penggunaan video lagu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Video, Berbasis Lagu, Hasil Belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kecerdasan dan kualitas sumber daya manusia. Interaksi antara guru dan peserta didik menjadi inti dari proses pembelajaran. Matematika merupakan mata pelajaran yang melatih kemampuan berpikir secara logis dan sistematis. Namun, banyak siswa sekolah dasar yang merasa kesulitan dan kurang tertarik pada matematika. Menurut BNSP (2006), matematika memiliki karakteristik khusus seperti sifat abstrak, deduktif, logis, dan hierarkis. Oleh karena itu, penting untuk diajarkan sejak dini agar siswa terbiasa berpikir kritis dan analitis. Karena sifatnya yang abstrak, matematika kerap dipandang membosankan oleh siswa SD.

Berdasarkan observasi, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional, yang membuat siswa pasif dan sulit memahami materi, terutama pada konsep rumus bangun datar. Meity (2015) menyatakan bahwa abstraknya matematika menjadikan pembelajaran tidak menarik bagi siswa, padahal mereka membutuhkan pendekatan yang menyenangkan. Roestiyah (2021) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Observasi awal di SDN Margajaya menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap rumus bangun datar, yang berdampak pada belum maksimalnya hasil. Maka,

diperlukan pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, salah satunya dengan penggunaan video yang dipadukan dengan lagu. Lagu memiliki daya tarik musikal yang memudahkan siswa mengingat materi bangun datar dengan lebih baik.

### METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen tipe One-Group Pretest-Posttest desain, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media video lagu dalam pembelajaran rumus-rumus bangun datar. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa kelas IV SDN Margajaya. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive berdasarkan kondisi dan waktu. Pengumpulan data didapatkan dari hasil observasi, wawancara dengan guru, dan tes pretest-posttest terkait materi bangun datar. Instrumen disusun berdasarkan indikator kompetensi, divalidasi oleh ahli. Data dianalisis dengan SPSS, mencakup uji normalitas, homogenitas, dan uji homogenitas untuk mengetahui ada tidaknya perubahan nilai saat pretest dan posttest.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data diketahui adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar pada siswa setelah penggunaan media video lagu. Skor rata-rata pretest adalah 47,52 dan meningkat menjadi 77,68 pada posttest, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistik lanjutan maka, dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas dengan hasil yang terdapat di tabel 1, dan tabel 2.

Tabel 1. Pengujian Normalitas

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.26692013
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.128
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.643
Asymp. Sig. (2-tailed)		.802
a. Test distribution is Normal.		

Tabel 2. Pengujian Homogenitas

Hasil Belajar			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	36	.951

Kedua nilai diatas menggunakan signifikansi 0,05, sehingga penelitian yang telah dilakukan berdistribusi normal dan homogen (sama). Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis Paired Sample t-Test.

Tabel 3. Pengujian Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Std.	Std.	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Deviation	Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-	13.508	3.099	-36.669	-23.647	9.731	18	.000

Didapatkan nilai sig 0,000 < 0,05, atau terdapat perbedaan s antara nilai pretest dan posttest setelah perlakuan. Artinya, media video lagu mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media pembelajaran seperti video lagu terbukti membantu siswa memahami dan mengingat materi, serta menjadikan kelas lebih interaktif dan menyenangkan.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan video pembelajaran berbasis lagu terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV SDN Margajaya. Dibuktikan dengan peningkatan pada skor siswa setelah pembelajaran. Guru disarankan untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti video lagu, supaya pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung penyediaan sarana yang menunjang penggunaan media inovatif. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan yang mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

### REFERENSI

Afriyanto, F., & Heru, H.S. (2019). *Hubungan Antara Keteladanan Guru BK dengan Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jurnal Medi Kons, Vol. 5 No. 2, 50-58.

- Amala, Purnama L. (2014). *Studi Korelasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Moga Tahun Ajaran 2013*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- BNSP. (2006). Standar isi dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. [www.sekolahdasar.net/2012/08/download-standar-isi-kurikulum-ktsp-sd.html?m=1](http://www.sekolahdasar.net/2012/08/download-standar-isi-kurikulum-ktsp-sd.html?m=1) Diunduh pada tanggal 20 Juni 2024
- Abdurrazzaq, A., Mohd, I., & Junoh, AK (2016). *Isomorfisme pada matriks modul Noetherian*. 030080. <https://doi.org/10.1063/1.4965200>
- Hasan, Maulan. (2016). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Danisa Media
- Meity, I. (2015). *Strategi Belajar yang Menyenangkan*. Jakarta Timur. PT Luxima Metro Media
- Muhibbin, syah. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nggiri, M.A. (2014). Keefektifan penggunaan media lagu terhadap Penguasaan kosakata bahasa jerman peserta didik Kelas X SMA negeri 1 muntilan magelang. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Roestiyah. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arif S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sari, Nova P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Kota*. Skripsi, tidak diterbitkan, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Setiawan, Kukuh. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung. Universitas Lampung
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Remaja Rosdakarya.
- Tutiareni, Tini. (2021). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Soal Cerita Pecahan Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- Widana, I Wayan. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Jawa Timur: Klik Media