



SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD MENGGUNAKAN MEDIA LAGU

Gista Ayu Astriyani¹, Jessica Dhiya², Ulhaq², Reskinda Ramandhani³, Fina Fakhriyah⁴, Erik Aditia Ismaya⁵

¹ FKIP / PGSD, 202133207@std.umk.ac.id, Universitas Muria Kudus

² FKIP / PGSD, 202133188@std.umk.ac.id, Universitas Muria Kudus

³ FKIP / PGSD, 202133186@std.umk.ac.id, Universitas Muria Kudus

⁴ FKIP / PGSD, fina.fakhriyah@umk.ac.id, Universitas Muria Kudus

⁵ FKIP / PGSD, erik.aditia@umk.ac.id Universitas Muria Kudus

ABSTRACT

The main factor for increasing learning activities is the existence of creative and innovative learning in student learning activities. Innovative learning methods allow students to participate creatively in the learning process, so students don't get bored while participating in learning. An effective and interesting learning strategy is the use of audio media in the learning process. This study uses the SLR1 method which is applied to identify, observe, and assess relevant research to answer questions from researchers. Researchers using the SLR method have stages, namely compiling questions with the topics needed, the process of finding sources used such as sources from Publish or Perish selecting various sources obtained according to the data used, and reviewing and selecting the results obtained from previous processes such as titles and abstracts were reviewed to determine whether the study was relevant. Research using tools and materials requires a thorough explanation based on the tools and materials used. Singing media is a medium that is good enough to increase students' learning interest in participating in learning.

Keywords: Learning Outcomes, Elementary Students, Song Media.

ABSTRAK

Faktor utama peningkatan aktivitas pembelajaran adalah adanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar siswa. Metode pembelajaran inovatif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran. Strategi pembelajaran efektif dan menarik adalah penggunaan media audio dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode SLR1 yang diterapkan untuk mengidentifikasi, mengamati, dan menilai penelitian yang relevan untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Peneliti dengan menggunakan metode SLR memiliki tahapan yaitu penyusunan pertanyaan dengan topik yang dibutuhkan, proses pencarian sumber yang digunakan seperti sumber dari Publish or Perish memilih berbagai sumber yang diperoleh sesuai dengan data yang digunakan, dan menelaah serta menyeleksi hasil yang diperoleh dari proses sebelumnya seperti judul dan abstrak ditinjau untuk menentukan apakah penelitian tersebut relevan. Penelitian dengan menggunakan alat dan bahan memerlukan penjelasan yang menyeluruh berdasarkan alat dan bahan yang digunakan. Media bernyanyi merupakan media yang cukup baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Siswa SD, Media lagu

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi sumber daya kehidupan manusia jangka panjang yang memiliki strategis bagi kelangsungan hidup peradapan manusia di dunia. Itulah sebabnya hampir semua negara menganggap pendidikan sebagai isu pembangunan yang penting dalam pembangunan nasional. Indonesia juga menganggapnya penting. Hal ini terlihat dari isi alinea pertama UUD 1945 yang menegaskan bahwa tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini terlihat dari isi alinea pertama UUD 1945 yang menegaskan bahwa tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan manusia dibekali berbagai jenis tatanan yang penting dalam kehidupan dalam bentuk nora dan aturan positif lainnya (Irawana & Desyandri, 2019).

Pembelajaran merupakan indikator pemecahan masalah pendidikan, dan inti dari pendidikan, pembelajaran yang saat ini berkembang dan menjadi acuan adalah pemahaman diri. Melalui pembelajaran ini, siswa mengembangkan pemikiran kreatif dan perilaku yang baik untuk membuat pembelajaran benar-benar menginspirasi. Dalam konteks ini, guru berperan dalam menyampaikan informasi kepada siswa, mulai dari meningkatkan daya ingat hingga menemukan suatu masalah. (Manurung et al., 2020). Pembelajaran merupakan interaksi siswa terhadap guru dalam lingkungan belajar. Belajar adalah bantuan yang disampaikan oleh guru agar proses yang diperoleh pengetahuan dan informasi, menguasai keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik dapat berlangsung. Pembelajaran adalah persiapan guru yang tujuannya untuk menarik perhatian siswa dan memberikan informasi sehingga persiapan yang terencana dari guru dapat membantu siswa sebelum mencapai tujuan (Nasution, 2016).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dari pembelajaran karena sangat perlu untuk memahami kemampuan siswa dan tingkat belajar siswa, hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu tolak ukur digunakan untuk mengetahui apakah siswa memahami apa yang mereka pelajari. Jika guru dan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran maka, implementasi IPA akan berjalan dengan baik dan guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan siswa secara efektif, menarik siswa secara aktif, dan melatih siswa dalam berpikir dan bereksprosi untuk mengembangkan keterampilan pendapar (Prananda et al., 2020).

Faktor utama dalam meningkatkan kegiatan belajar yakni dengan meningkatkan kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif dalam aktivitas belajar siswa. Metode pembelajaran yang inovatif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi kreatif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Strategi mengajar yang efektif dan menarik adalah memanfaatkan media lagu dalam proses pembelajaran. Menurut (Faiza et al., 2021) mengatakan bahwa lagu tersebut memotivasi siswa untuk mendengarkan terus menerus dan meniru pengucapan yang dinyanyikan oleh penyanyi yang disukai.

Seorang guru harus mempunyai keterampilan untuk menarik perhatian siswa, guru harus kreatif dan inovatif. Inovasi merupakan ide, objek, gagasan, dan praktik yang dilandasi dan diterima sebagai hal baru. Kehadiran guru yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran tentunya membuat pembelajaran menjadi lebih maju, menarik, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menjadi kreatif karena usaha, semangat, ketekunan, dan cinta untuk tugas mereka. Guru yang kreatif tidak tergantung pada latihannya, tetapi pada motivasi dan usahanya untuk menyajikan sesuatu yang baru, unik, menarik dan menantang sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran dari guru (Oktiani, 2017).

Menurut (Rustaman, 2019) kreativitas adalah kemampuan seseorang yang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada untuk terlihat berkesan. Kreativitas adalah tentang melakukan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas dipandang baru dan asli sebagai hasil dari kebetulan. Sedangkan inovatif merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang yang berarti memperkenalkan sesuatu yang baru, inovatif mempunyai sifat kreasi. Kreasi ini dapat berhubungan dengan pendekatan, metode atau ide.

Peran guru dalam meningkatkan kepribadian siswa sekolah dasar dapat ditonjolkan untuk mengembangkan proses pembelajaran, guru harus kreatif, manajemen pembelajaran, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan. Belajar ilmu sekolah dasar dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hingga sampai sekarang masih integrasi konsep seperti, fisika, biologi, kimia tidak dapat dipisahkan. Mengajar pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar berbeda dengan ajaran siswa SMP dan SMA, siswa sekolah dasar memiliki keunikan dan karakter yang berbeda. Strategi yang menyenangkan untuk siswa sekolah dasar adalah menggunakan lagu.

Media lagu adalah sumber bahasa sebenarnya, siswa dapat menggunakan lagu sebagai input kapanpun, baik di sekolah maupun di rumah. Siswa dapat memilih lagu sesuka hati yang disesuaikan dengan pelajaran dan bisa dinyanyikan dimana dan kapanpun sehingga secara alami akan menghubungkan segera dengan materi pembelajaran IPA. Lagu anak adalah lagu yang menceritakan pengalaman anak, emosi anak, dan imajinasi anak. Oleh hal itu, lagu anak dipilih karena bahasa dan iramanya yang sederhana dan gembira membuat konteks belajar siswa SD menjadi bermain sambil belajar. Lagu memiliki banyak keuntungan untuk mengajar bahasa dengan cara yang lebih baik dan dapat membantu siswa mengingat kata-kata, pola bicara, bahasa alami, dan melibatkan emosi mereka dalam pembelajaran yang lebih dalam. Media audio adalah alat untuk menggunakan pita magnet berupa kaset atau menggunakan CD, DVD, media lagu berupa lirik tersebut digunakan sebagai alat bantu pembelajaran siswa (Suriyana et al., 2020).

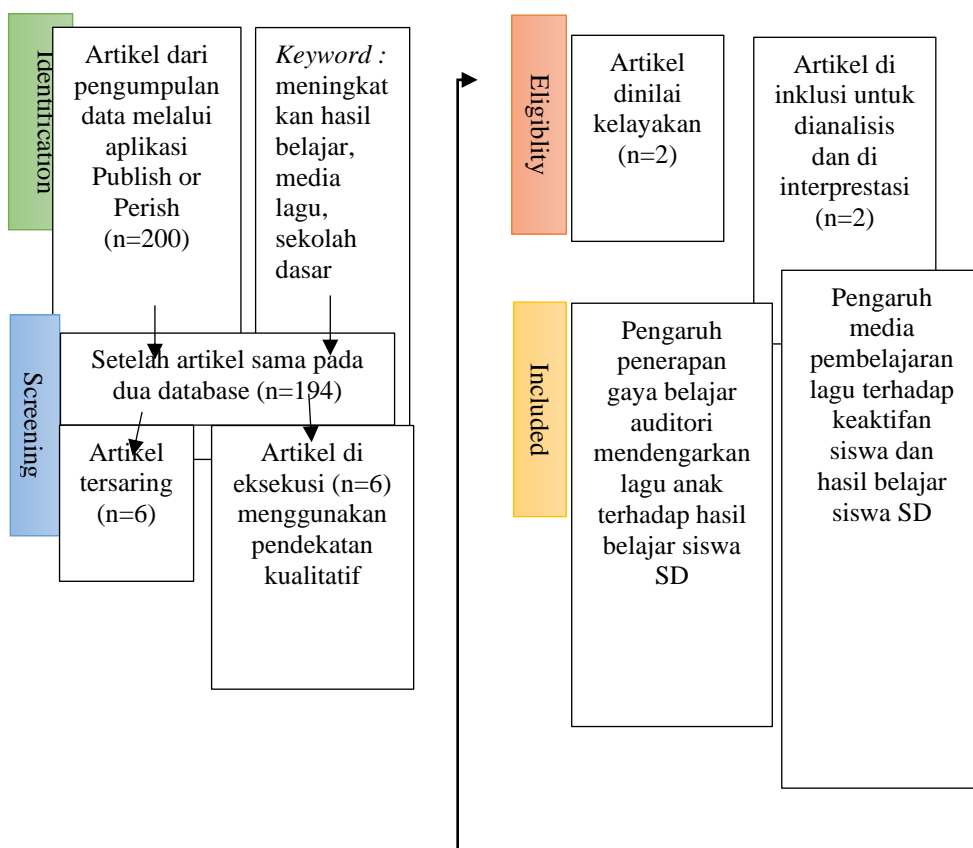
Berdasarkan ulasan sebelumnya yang diperoleh (Kurniawati, D & Asmah, SA., 2020) dengan judul “Inovasi Media Lagu pada Pembelajaran Sastra Indonesia di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media lagu pada penelitian ini layak untuk digunakan siswa agar mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media lagu. Penelitian ini diharapkan mampu memajukan hasil belajar siswa dalam menggunakan media lagu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi, mengamati, dan menilai penelitian yang relevan untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Menurut (Saputra & Wibawa, 2020) peneliti metode Systematic Literature Review (SLR) memiliki beberapa tahapan yaitu pertanyaan yang tersusun dengan topik yang dibutuhkan, proses dalam mencari sumber yang digunakan seperti sumber dari Publish or Perish memilih berbagai macam sumber yang diperoleh sesuai dengan adanya data yang digunakan, dan memeriksa serta menyeleksi hasil yang diperoleh dari proses sebelumnya seperti judul dan abstrak yang dahulu dilihat untuk menentukan penelitian tersebut sudah relevan. Penelitian yang memerlukan penjelasan menyeluruh berdasarkan alat dan bahan yang digunakan. Penelitian kuantitatif terdapat penjelasan mengenai kehadiran peneliti, subjek, informan, metode pengumpulan data, dan analisis data.

Dari penelitian ini membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media lagu. Langkah pertama digunakan peneliti adalah mencari tema yang akan digunakan dalam database Publish or Perish dan google scholar dengan batasan 5 tahun terakhir yakni dari tahun 2018-2023. Langkah yang kedua, mengidentifikasi dari 200 artikel jurnal di Publish or Perish yang ditemukan dan ditinjau satu persatu untuk mendapatkan jurnal yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Langkah ketiga, dari 200 artikel yang sudah di inklusi dan di eksekusi tersebut peneliti mendapatkan 6 artikel yang sesuai. Langkah terakhir, peneliti melakukan tahapan pengulasan dan mengkaji artikel secara rinci yang kemudian dibandingkan dengan artikel jurnal lainnya lalu dibuatkan kesimpulan.

Diagram alur artikel dalam tahapan systematic



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tabel 1 yang peneliti bahas merupakan hasil analisis dari penelitian artikel dari jurnal melalui Publish or Perish. Terdapat 6 artikel yang dapat peneliti analisis dari 200 artikel. Hasil penelitian ini berpengaruh terhadap penggunaan media lagu dalam proses pembelajaran siswa SD. Media lagu digunakan sebagai meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media memberi dampak yang positif dalam penyampaian materi kepada siswa untuk menghindari siswa bosan dalam belajar yang monoton. Berikut ini adalah analisis beberapa penelitian mengenai pengaruh media lagu dalam proses belajar siswa SD.

Table 1. Analisis Penelitian Artikel Jurnal dalam Publish or Perish

Judul	Isi	Analisis	Faktor	Kesimpulan
Pengaruh Penerapan Gaya	Media lagu	Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gaya belajar menggunakan media lagu pada siswa SD tidak memberi dampak yang positif, Sebagian besar siswa justru merasa tidak dapat konsentrasi. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan adalah 73,5. Perhitungan hasil uji-t menyatakan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 gagal ditolak sehingga tidak ada perbedaan rata-rata dari hasil belajar siswa antara sebelum ($M = 73,5$ SD 6,52) dan sesudah pemberian	Menghasilkan siswa SD dapat menerapkan hasil belajar lagu dalam proses pembelajaran	Hasil penelitian ini menggunakan media lagu pada siswa SD tidak memberi dampak yang positif, Sebagian besar siswa justru merasa tidak dapat konsentrasi.

		<p>mendengarkan lagu anak ($M = 72,5$ $SD = 8,57$), $t(9) = 0,802$, $p = 0,44$, $d = 0,25$ dari perhitungan tersebut</p> <p>mendengarkan lagu anak memiliki pengaruh yang kurang signifikan dan kearah yang negatif</p>		
<p>Pengaruh Penggunaan Media dengan menggunakan Pembelajaran Lagu terhadap prestasi siswa dan hasil belajar siswa SD</p>	<p>Media lagu</p>	<p>Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di dalam kelas melalui pembelajaran media lagu. Hasil penelitian tersebut dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 72.04, sedangkan nilai rata-rata 62.40 untuk siswa kontrol, dan rata-rata 53,67 sampai dengan 70,17 pada siklus II untuk hasil belajar prasiklus</p>	<p>Siswa memiliki keaktifan dalam proses belajar melalui media lagu</p>	<p>Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran lagu tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa</p>
<p>Keefektifan lagu yang diciptakan guru meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimpulkan benda</p>	<p>Diskripsi-kan benda</p>	<p>Analisis tingkat kemampuan siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media lagu untuk mengetahui kemampuan anak. Tingkat hasil belajar benda siswa kelas</p>	<p>Menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan mendiskripsikan benda menggunakan lagu kreasi</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan media lagu kreasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendiskripsikan benda. Karena siswa mengalami kesulitan dalam mendiskripsikan</p>

		<p>1 sebelum menggunakan lagu kreasi adalah rata-rata 63,31 dalam rentangan nilai 10-100 dengan kategori sedang. Tingkat hasil belajar sesudah menggunakan media lagu kreasi adalah rata-rata 74,64 dalam rentangan nilai 10-100 dengan kategori tinggi. Dan pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas 1 dengan nilai t Critical two-tail (stat: 11,75686525 > t Critical two-tail: 1,703288446) pada taraf signifikan 0,05.</p>		<p>dan bercerita secara lisan dengan menggunakan lagu kreasi siswa merasa mudah mendiskripsikan benda.</p>
<p>Inovasi dengan media lagu tersebut untuk pembelajaran Sastra Indonesia di SD</p>	<p>Sastra Indonesia</p>	<p>Media pembelajaran Sastra Indonesia inovatif berupa lagu dengan keunggulan yang easy listening, siswa mengingat materi dengan menyanyikan lagu dengan mengganti lirik dengan isian materi. Hasil</p>	<p>Menghasilkan siswa yang mudah mengingat sastra melalui media lagu</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media lagu dapat meningkatkan nilai siswa pada pembelajaran sastra lebih baik</p>

		<p>kemampuan awal siswa masih di bawah KKM (75) yaitu pada materi pantun dengan rata-rata 46,67 , materi puisi dengan rata-rata 32,38 , materi fabel dengan rata-rata 5,71 dan cerpen dengan rata-rata 37,14. Dan hasil kemampuan akhir siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, siswa memperoleh nilai tes akhir dengan rata-rata pada materi pantun yaitu 83,81 , materi puisi yaitu 87,62 , materi fabel yaitu 80,00 , dan materi cerpen yaitu 75,24.</p>		
<p>Pembelajaran Literasi menggunakan lagu anak terhadap kemampuan bahasa siswa di SD</p>	Literasi	<p>Kemampuan Bahasa siswa pada literasi siswa kurang memenuhi standar dan indicator sehingga dengan musik dapat menciptakan suasana lingkungan yang baru untuk siswa. gerakan literasi di sekolah dilaksanakan pada tahap pembiasaan, yaitu</p>	<p>Menghasilkan siswa yang memiliki minat baca tinggi karena kegiatan literasi berbasis musik</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan peran music lagu sebagai penghubung materi pelajaran sebelum proses pebelajaran menjadi caa terbaik dalam menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan minat belajar dan daya ingat kemampuan, dan bahasa siswa.</p>

		melalui penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca tanpa tagihan tugas.		
Peningkatan Keterampilan menggunakan Tembang Dolanan Melalui Model Quantum Learning Berbasis Media Lagu Visual pada Siswa SD	Seni Budaya	<p>Mendiskripsikan penerapan model pembelajaran quantum dengan media lagu untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi tembang dolanan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan.</p> <p>Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari pencapaian KKM yang bertujuan untuk belajar siswa. Pada siklus I telah terjadi peningkatan sebesar 27,52% (8 siswa). Sementara itu, nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 71,89 (belum mencapai KKM dan tujuan pembelajaran).</p> <p>Pada siklus II dapat dikatakan telah terjadi peningkatan sebesar 13,76% (4 siswa). Rata rata kelas pada</p>	Siswa memiliki keterampilan menyanyi tembang dolanan, siswa memiliki keaktifan dan penalaran dalam menemukan pengetahuan yang baru.	Hasil penelitian menunjukkan model quantum learning dalam pembelajaran seni budaya terkait materi manyanyi tembang dolanan dengan menggunakan media lagu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

		siklus II adalah 83.17 (sudah mencapai KKM dan tujuan pembelajaran).		
--	--	--	--	--

Setelah melakukan analisis 6 artikel dari 200 artikel peneliti memilah lagi dari ke – 6 artikel tersebut menjadi 2 artikel yang menurut peneliti sangat layak sesuai dengan judul penelitian yang peneliti ambil.

Tabel 2. Penelitian Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Lagu

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Dhani Febri Artanto, 2022	Jurnal Pendidikan Sendratasik	Berdasarkan penelitian menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan, rata-rata hasil belajar siswa sebelum (M=73,5; SD=6,25) dan setelah melakukan kegiatan atau menggunakan gaya belajar auditory sambil mendengarkan lagu anak (M=72,5; SD = 8,57) . , $t(9) = 0,802$, $p = 0,44$, $d = 0,25$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan atau penggunaan gaya belajar auditori sambil mendengarkan lagu anak berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.
Donald Samuel et al 2021	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Hasil siswa dinilai sangat aktif dalam mencapai 90% siswa pada siklus tersebut. Mengenai hasil belajar siswa, ditemukan bahwa 50% siswa yang mendapat cek hasil belajar pada pra siklus sebesar 89 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2. Berdasarkan hasil tersebut, 90% siswa mencapai prestasi belajar. sasaran. Kesimpulannya media pembelajaran LGU dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil ulasan tersebut beberapa jurnal menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan hasil belajar di sekolah dalam menggunakan media lagu. Dapat diketahui pengaruh media lagu berdampak baik pada hasil belajar tinggi dalam proses belajar siswa, karena siswa mudah memahami dan mengingat materi tersebut.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama di sekolah dan guru memastikan bahwa pembelajaran berlangsung di dalam diri siswa tersebut. Pembelajaran adalah upaya untuk mengajak siswa dalam suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu (Junaedi, 2019).

Menurut (Anindya et al., 2023) dengan adanya proses pembelajaran menggunakan media lagu terjadi perubahan sikap oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Siswa lebih menguasai materi yang disampaikan dengan bantuan media, sehingga hasil belajar meningkat dari yang sebelumnya tanpa menggunakan bantuan media apapun. Pembelajaran menggunakan media lagu dapat membuat siswa tertarik sehingga siswa akan memperhatikan penyampaian materi. Siswa ber antusias untuk belajar dengan bernyanyi karena menurut siswa itu hal yang menyenangkan. Kenyamanan siswa pada model pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar siswa seperti materi cepat dipahami, siswa memiliki sikap aktif dan tidak malu untuk bertanya atau berpendapat karena siswa merasakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan (Anindya et al., 2023).

Proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan itu penting dalam kegiatan pendidikan karena akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan keberhasilan akademik. Menurut (Choiriyah & Arsanti, 2022) penggunaan media dalam belajar dapat memotivasi siswa untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan hasil belajar yang baik. Karena itu, peran seorang guru perlu adanya inovasi metode pembelajaran siswa agar siswa semangat dan memiliki motivasi untuk belajar di sekolah. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara salah satunya yaitu penggunaan media lagu yang mengimplementasikan media lagu dalam pembelajaran siswa. Peran guru sangat diperlukan karena pembelajaran membutuhkan bimbingan dan arahan agar mudah merekam pelajaran yang disampaikan oleh guru terhadap siswa menggunakan metode lagu.

Pembelajaran melalui metode lagu mempunyai manfaat yang baik bagi siswa karena meningkatkan kecerdasan dan menurunkan kecemasan siswa. Selain itu, metode pembelajaran melalui bab tersebut mendorong siswa untuk bekerja dengan materi dan berpartisipasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah. Dengan adanya bantuan lingkungan belajar yang serba guna, siswa harus dapat mendengarkan, merasakan, memahami, mengamati, dan menyerap proses belajar mengajar, sehingga siswa menerima informasi sebagai kesatuan hasil belajar. Media bernyanyi merupakan media yang cukup baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada penelitian sebelumnya lagu diyakini bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan penggunaan lagu juga dapat membuat suasana menjadi lebih menarik. Menurut (Ilmi et al., 2021) jika siswa menyukai contoh lagu yang diajarkan oleh guru, siswa juga akan menyanyikannya dengan semangat dan tertuju pada materi yang diberikan oleh guru dalam media lagu.

4. KESIMPULAN

Metode SLR mempunyai beberapa tahapan yakni pertanyaan tersusun dengan topik yang dibutuhkan, proses dalam mencari sumber yang digunakan dari Publish or Perish memilih berbagai macam sumber yang diperoleh sesuai dengan adanya data yang digunakan, dan memeriksa serta menyeleksi hasil yang diperoleh dari proses sebelumnya seperti judul dan abstrak dilihat dahulu untuk menentukan penelitian tersebut sudah relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, K., Jatmikawati, M., & Madiun, U. P. (2023). *Media Poster untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa Sekolah Dasar*. 9(2), 666–672. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4509>
- Choiriyah, F. N., & Arsanti, M. (2022). Inovasi Metode Pembelajaran Asyik dengan Media Lagu Bermuatan Materi. *Prosiding* ..., 939–943. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1444>
- Faiza, D., Mayekti, M. H., & Bestari, A. C. Y. (2021). Pelatihan Kemampuan Listening melalui Media Lagu Bahasa Inggris kepada Siswa Kelas X MA Al Ikhsan Beji, Kedungbanteng. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 253–262. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i2.252>
- Ilmi, F., Respati, R., & Nugraha, A. (2021). Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 675–683. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237>
- Irawana, T. J., & Desyandri, D. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222–232. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.47>

- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, 4, 11–21. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.60>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). JURNAL IKA VOL 8 No. 2. *Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(2), 304–314.
- Rustaman, N. Y. (2019). Menjadi Guru Kreatif Dan Inovatif. *Pozditi Iv*, 9, 173–187.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). *STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO SEBAGAI TREN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Rizky Dias Saputra Pendidikan Teknologi Informasi , Fakultas Teknik , Universitas Negeri*. 371–378.
- 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>