

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kemampuannya. Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi maupun masyarakat (Afri Naldi et al., 2024). Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran, seorang guru dituntut memiliki kompetensi profesional, yaitu kemampuan dalam menguasai materi pelajaran serta mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif. Guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran (Anwar et al., 2018).

Menurut (Wragg dalam (Setyarini, 2020)), pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar yang mempermudah peserta didik dalam memahami berbagai aspek penting, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, serta kemampuan berinteraksi dengan orang lain sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hasil belajar merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang berfungsi

sebagai indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Melalui proses pembelajaran, siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru yang bermanfaat, sehingga menimbulkan perubahan dalam perilaku, pola pikir, maupun sikap. Dengan demikian, keberhasilan belajar siswa dapat ditinjau dari adanya perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari latihan dan pengalaman belajar yang dialaminya (Julhadi, 2021).

Keaktifan belajar siswa merupakan aspek fundamental yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Sardiman (2001:98) dalam (Mulyoto, 2019)) menjelaskan bahwa keaktifan mencakup kegiatan fisik dan mental, yaitu tindakan dan pemikiran yang saling berkaitan serta tidak dapat dipisahkan. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila melibatkan berbagai bentuk aktivitas siswa, baik secara fisik maupun psikis. Aktivitas fisik tercermin ketika siswa berpartisipasi secara nyata, seperti melakukan kegiatan, bekerja, atau berkreasi, bukan sekadar duduk pasif mendengarkan penjelasan guru. Sementara itu, aktivitas psikis tampak ketika kemampuan mental siswa berfungsi secara optimal dalam berpikir, memahami, serta menafsirkan materi yang dipelajari. Dengan demikian, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi mereka untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan belajar.

Kurikulum Merdeka pada dasarnya memandang pembelajaran sebagai suatu proses ilmiah yang menuntut adanya inovasi dan kreativitas dalam pelaksanaannya. Salah satu bentuk inovasi tersebut diwujudkan melalui penerapan metode pembelajaran sambil bernyanyi merupakan bentuk pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan karena mengintegrasikan unsur musik ke dalam proses belajar. Musik berperan penting dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, sehingga membantu perkembangan kecerdasan siswa secara harmonis. Bagi siswa sekolah dasar, kegiatan bernyanyi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui lagu, siswa dapat mengekspresikan diri sekaligus mengurangi stres saat belajar. Pembelajaran ini dilakukan dengan memasukkan materi pelajaran ke dalam lirik lagu sederhana agar mudah dipahami, sementara pengulangan lagu membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi secara lebih efektif (Fajrie Nur, 2023). Dalam pembelajaran sambil bernyanyi dapat membantu guru menilai hasil belajar siswa secara kreatif, menyenangkan, serta selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik sebagaimana diterapkan dalam Kurikulum Merdeka (Wibawanto, 2024).

Peneliti juga melaksanakan kegiatan observasi pada tanggal 25 Oktober 2025 di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain, (1) sekolah terdapat fasilitas berupa LCD dan proyektor. (2) terdapat wifi sebagai bantuan untuk koneksi jaringan. (3) terdapat speaker atau audio. (4) pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. (5) siswa cepat merasa bosan ketika guru menjelaskan materi di kelas, ditandai dengan siswa tidak fokus memperhatikan guru saat pembelajaran. (6) hasil belajar siswa tergolong masih rendah, karena sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan yang bernama Ibu Zainab pada tanggal 28 Oktober 2025 sebagai berikut, (1) pembelajaran IPS selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. (2) guru menyampaikan mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi IPS dengan kegiatan bernyanyi termasuk pada pemilihan lagu yang sesuai, familiar, dan mudah dipahami oleh siswa. (3) guru lebih sering menggunakan media cetak berupa gambar untuk membantu siswa memahami materi. (4) menurut pengamatan Ibu Zainab, siswa ketika diberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bernyanyi akan menunjukkan perhatian dan antusias yang baik. (5) hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata berada pada kisaran 63, sehingga belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang ada saat ini belum mampu memberikan dampak optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket mengenai kebutuhan siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan yang telah disebarkan pada tanggal 29 Oktober 2025, dari jumlah 37 responden terdapat hasil sebagai berikut, (1) 36 siswa (96%) menyatakan senang apabila pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain karena dianggap lebih menyenangkan dan tidak membosankan. (2) 21 siswa (58%) mengaku merasa cepat bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku teks tanpa kegiatan interaktif. (3) 33 siswa (89%) merasa lebih mudah mengingat materi pelajaran ketika disampaikan melalui lagu. (4) 25 siswa (67,6%) merasa bosan saat guru lebih mendominasi metode ceramah dalam pembelajaran. (5) sebanyak 27 siswa (73%)

menyatakan lebih mudah memahami pelajaran jika disertai kegiatan menyenangkan seperti bernyanyi atau bermain. (6) 30 siswa (81,1%) mengaku belum pernah belajar IPS melalui lagu.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD, proyektor, wifi, dan speaker. Namun, proses pembelajaran IPS di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sekitar 63, yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru menyampaikan bahwa kesulitan utama terletak pada mengaitkan materi IPS dengan kegiatan yang menarik, seperti bernyanyi, karena keterbatasan media dan waktu pembelajaran. Dalam pelaksanaan di kelas, guru lebih sering menggunakan media cetak berupa gambar untuk membantu siswa memahami materi.

Menurut pengamatan Ibu Zainab, siswa menunjukkan perhatian dan antusias yang baik ketika pembelajaran dilakukan dengan metode belajar sambil bernyanyi yang dilihat dari pengamatan saat *ice breaking* dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Dari 37 responden, 33 siswa (89%) merasa lebih mudah mengingat materi ketika disampaikan melalui lagu, 27 siswa (73%) lebih memahami pelajaran jika disertai kegiatan menyenangkan seperti bernyanyi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti memandang perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melibatkan kegiatan yang menyenangkan, salah satunya melalui metode belajar sambil bernyanyi. Pembelajaran ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi IPS secara menyenangkan dan bermakna. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah **“Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Demangan 1 Pada Materi Mata Uang Negara ASEAN”**.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas yaitu, apakah terdapat pengaruh penerapan metode bernyanyi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada materi mata uang negara ASEAN?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas yaitu untuk mengetahui uji pengaruh penerapan metode bernyanyi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada materi mata uang negara ASEAN.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dilihat dari segi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat teori bahwa metode bernyanyi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna yang mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

1.3.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu melalui penelitian ini peneliti dapat mengetahui hasil dari pengaruh penerapan metode bernyanyi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada materi mata uang negara ASEAN. Selain itu, peneliti juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan metode pembelajaran inovatif yang menekankan keterlibatan aktif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Melalui penerapan metode bernyanyi, sekolah dapat memperkaya variasi metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperbaiki

sarana, media, serta pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pemahaman baru mengenai penerapan metode bernyanyi sebagai alternatif pembelajaran inovatif. Diharapkan guru dapat lebih kreatif dan semangat dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami materi IPS. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bernyanyi. Dengan metode bernyanyi, siswa diharapkan lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami materi IPS dengan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar secara optimal.

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini memiliki arah yang jelas dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka penulis menetapkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

- 1.4.1 Penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar yang disebabkan oleh penerapan metode bernyanyi.

- 1.4.2 Uji pengaruh ini terbatas pada penerapan metode bernyanyi di kelas IV B UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan yang berjumlah 37 siswa.
- 1.4.3 Tahap uji pengaruh dilaksanakan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada materi Mata Uang Negara-Negara ASEAN.
- 1.4.4 Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada aspek kognitif.

1.6 Definisi Istilah

- 1.6.1 Metode bernyanyi merupakan cara penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan lagu sebagai media untuk membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran.
- 1.6.2 Hasil belajar kognitif artinya kemampuan siswa dalam ranah pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari.
- 1.6.3 Mata uang negara ASEAN merupakan alat pembayaran resmi yang digunakan oleh masing-masing negara anggota ASEAN.

